VISIT…

LANZAROTE
Caliente.COM

классические лекции профи



Такагава Хонимбо

Сила санрэнсэй-фусэки



Авторизованный
перевод с японского языка
Валерия Наумова
Санкт - Петербург

Оглавление.

Введение 1
Глава 1 - Фундамент санрэнсэй-фусэки..................................8
1 – Хоси..8
2 – Нирэнсэй..15
3 – Санрэнсэй и «моё»..23
Глава 2 – Дзёсэки в санрэнсэй фусэки...................................30
1 – Форма 1. Какари изнутри...............................30
2 – Форма 2. Цукэноби (1)....................................40
3 – Форма 3. Цукэноби (2)....................................46
4 – Форма 4. Иккэнтоби 50
5 – Форма 5. Иккэнбасами 56
6 – Форма 6. Никкэнтакабасами...........................61
7 – Форма 7. Сангэнтакабасами...........................64
8 – Форма 8. Босикэйма...67
9 – Форма 9. Сансан утикоми.................................70
Глава 3 – Санрэнсэй фусэки в партиях профи...........................75
1 – Тактика реализации энергии санрэнсэй...75
2 – Фусэки взаимного огораживания...........78
3 – Атака и сабаки...80
4 – Важный пункт для столкновений...........85
5 – «Моё» или рукопашная?................................89
6 – Превращения санрэнсэя................................94
7 – Поучительный пример...................................96
8 – Всесторонние возможности санрэнсэя....99
9 – Сопротивление санрэнсэю.......................102
10 – Чаша, полная терпкости.......................107
11 – Заставьте белых трепетать....................109
Глава 4 – Поворотный момент в санрэнсэй фусэки........110
(12 задач и ответов)
Глава 5 – Современное санрэнсэй фусэки профи...............137
1 - Первое санрэнсэй-фусэки.........................137
2 - Партия 1 ○ - Исида..........● - Рин.......143
3 - Партия 2 ○ - Тё Тикун.......● - Исида....149
4 – Партия 3 ○ - Като............● - Ханэ......156
5 – Партия 4 ○ - Такагава......● - Рин.......166
6 – Партия 5 ○ - Такагава.......● - Отакэ....173
7 – Партия 6 ○ - Като.........● - Такагава...181

Введение.

Приглашение к игре санрэнсэй.

Начало игры - фусэки представляет собой довольно трудное дело. В средней стадии (тюбан)* камни уже находятся между собой в соприкосновении, и рассчитать дальнейшую игру в какой-то степени можно. Однако в фусэки такого нет, чаще всего здесь стоят проблемы, опирающиеся на опыт игрока. А философских размышлений в позициях начала - огромный океан.

Но часто я вижу, как любители (в основном) избегают заплывать в него. Конечно, если вы видите океан впервые и совершенно не знакомы с ним, занятие довольно сложное и опасное - поплавать. А тем более, когда не знаешь о нём ни с хорошей стороны, ни плохой.

Но постепенно, играя партию за партией и набирая опыт через поражения и ошибки, приходит некоторая ясность в видении фусэки - этом важном разделе по расстановке сил своих войск для сражений в дальнейшем.

В тюбан чувствуешь себя уже смелее. Берёшь и отдаёшь камни с пониманием происходящего, т.е. мастерство повысилось в фусэки.

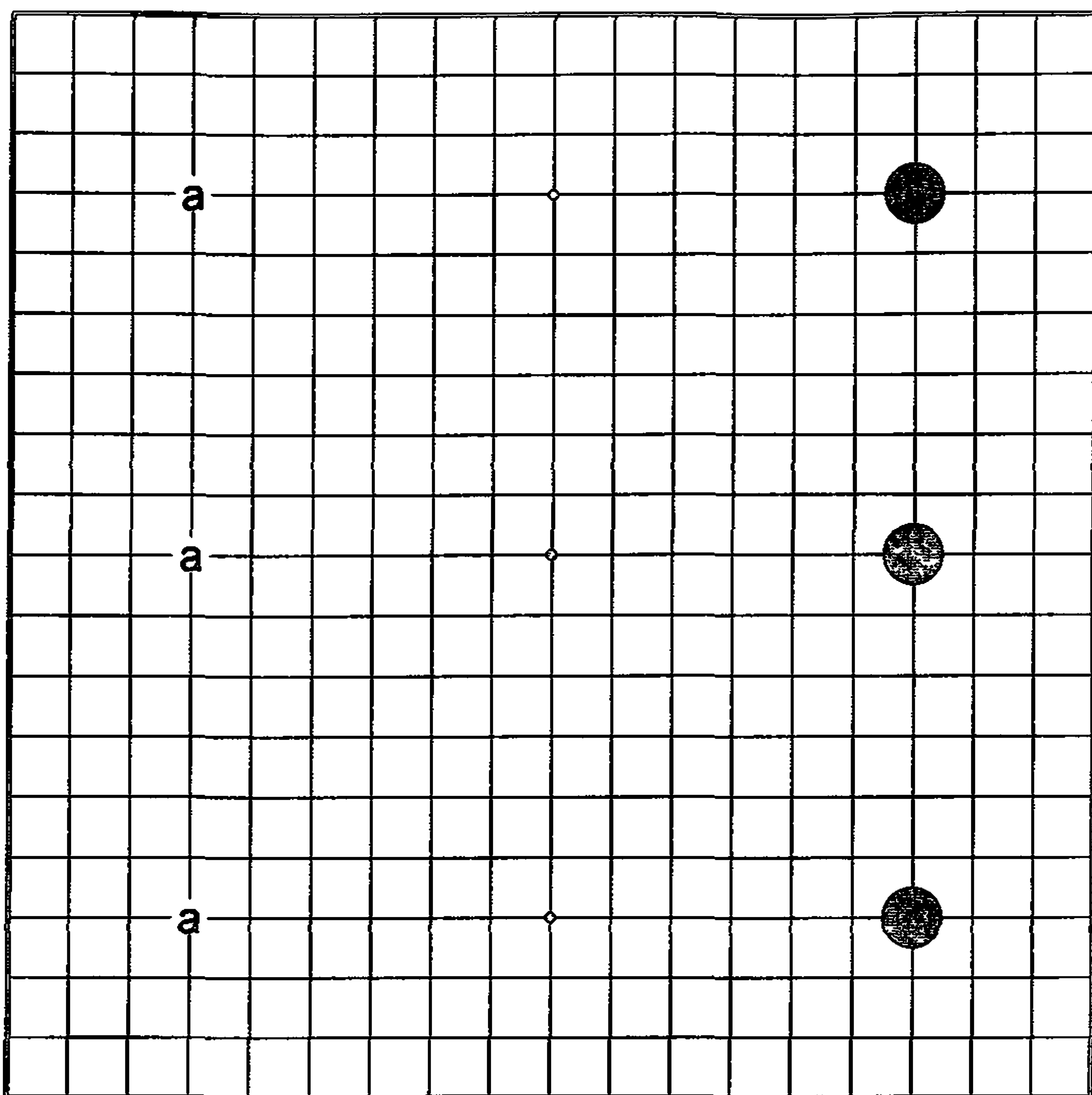
Надо понять, что тюбан и фусэки крепко связаны между собой в бою. Это, как реализация войскового расположения (тюбан), успешно расставленного перед сражением (фусэки).

Мы, профессионалы, наиболее серьёзное значение придаём именно фусэки, т.к. оно создаёт условия успеха в игре. Однако мы хорошо понимаем, что фусэки очень сложная часть игры и ещё много надо потратить сил и времени, чтобы улучшать её от года к году.

Вдобавок к началу игры есть ещё одно начало всех начал. Это - дзёсэки и выбор его из огромной массы для определённого фусэки. Искусство выбора дзёсэки, его направление - это уже сама «кухня» фусэки. И ничего здесь не поделаешь, пока не поймёшь, в чём заключается связь между фусэки и дзёсэки.

Я предлагаю вам на рассмотрение одно из интереснейших фусэки - САНРЭНСЭЙ, где мы изучим на любительском (но высоком) уровне построения этой формы, дзёсэки, вторжения, вплоть до тюбан. А если вы за это время проникните в философию этого фусэки, то у вас появится шанс стать богаче в игре.

* - здесь и далее - примечание переводчика

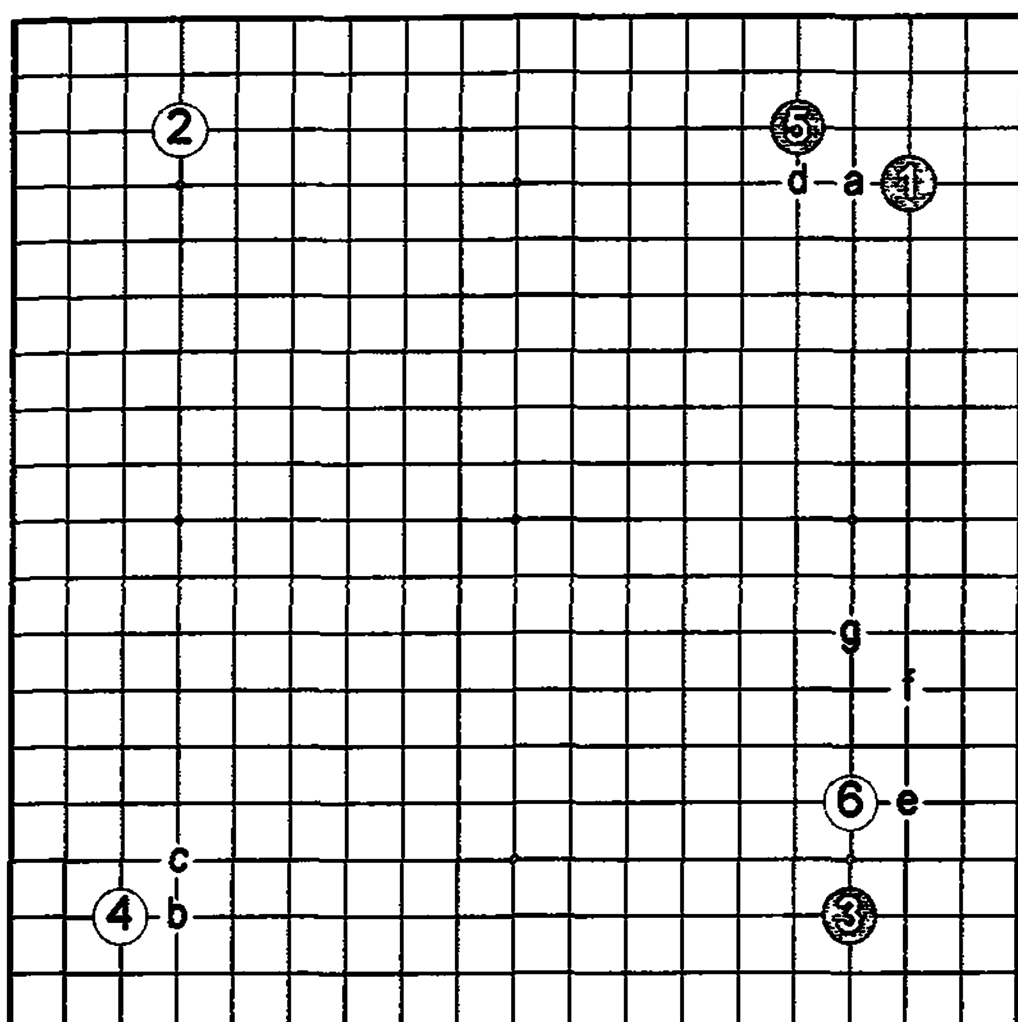


Здесь показано положение камней, стоящих на трёх звёздах (хоси)* в ряд - в двух углах и на стороне. Такое построение в го называется «санрэнсэй» (дословно с японского языка – «три в ряд звезды»)*.

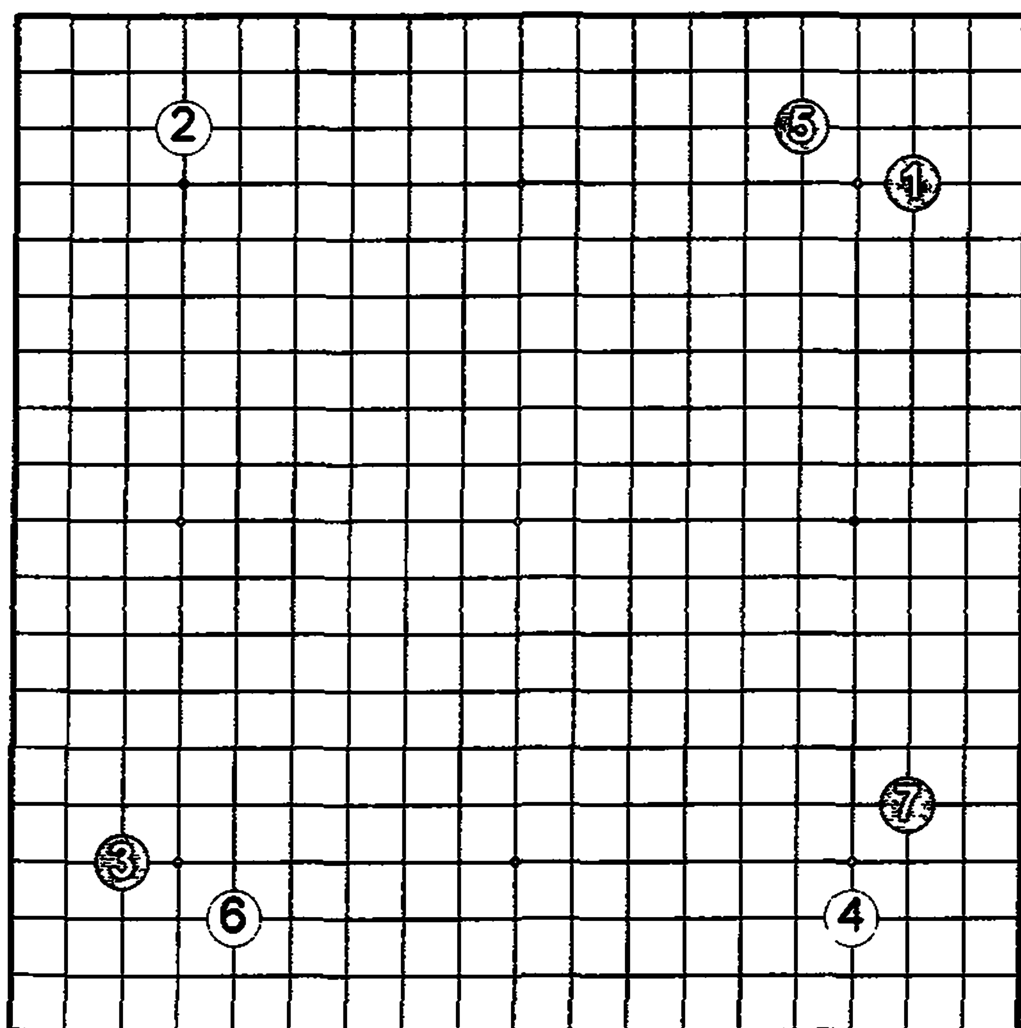
Если слева в пункты «а» поставить ещё три камня также в хоси, то вы сразу узнаете знакомую форму расстановки гандикапа из шести камней. А играть в такой ситуации вам, в своё время, приходилось не раз. Не правда ли? Но вы тогда, наверно, и представления не имели, что, играя на этом гандикапе, впервые прикоснулись к самому интересному фусэки.

Что касается любителей, то они знают о санрэнсэе, что это фусэки - мечта для построения больших сфер влияния и богата атаками и контратаками.

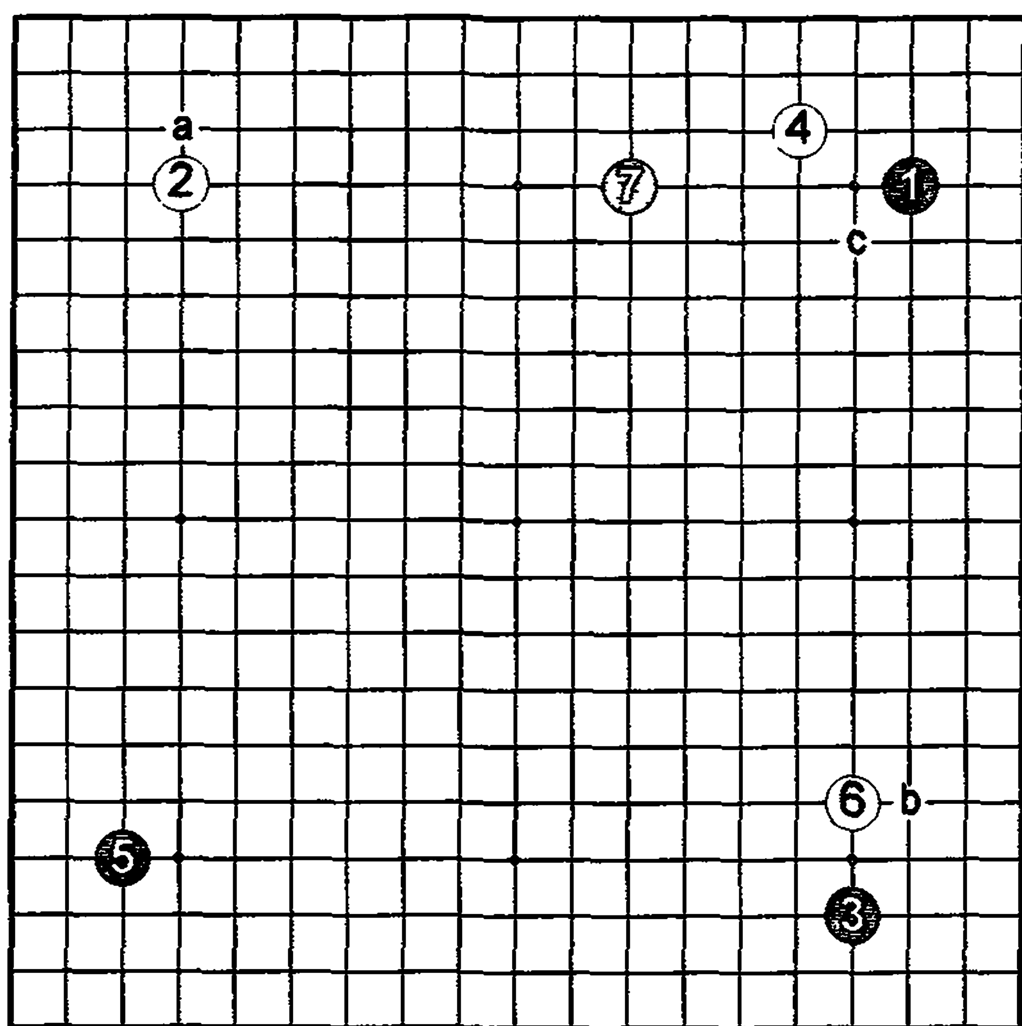
С каждой страницей этой книги вы будете узнавать об этом фусэки всё больше и больше. Однако для сравнения неплохо взглянуть и на другие начала. Вам, наверно, знакомо выражение - «всё познаётся в сравнении».



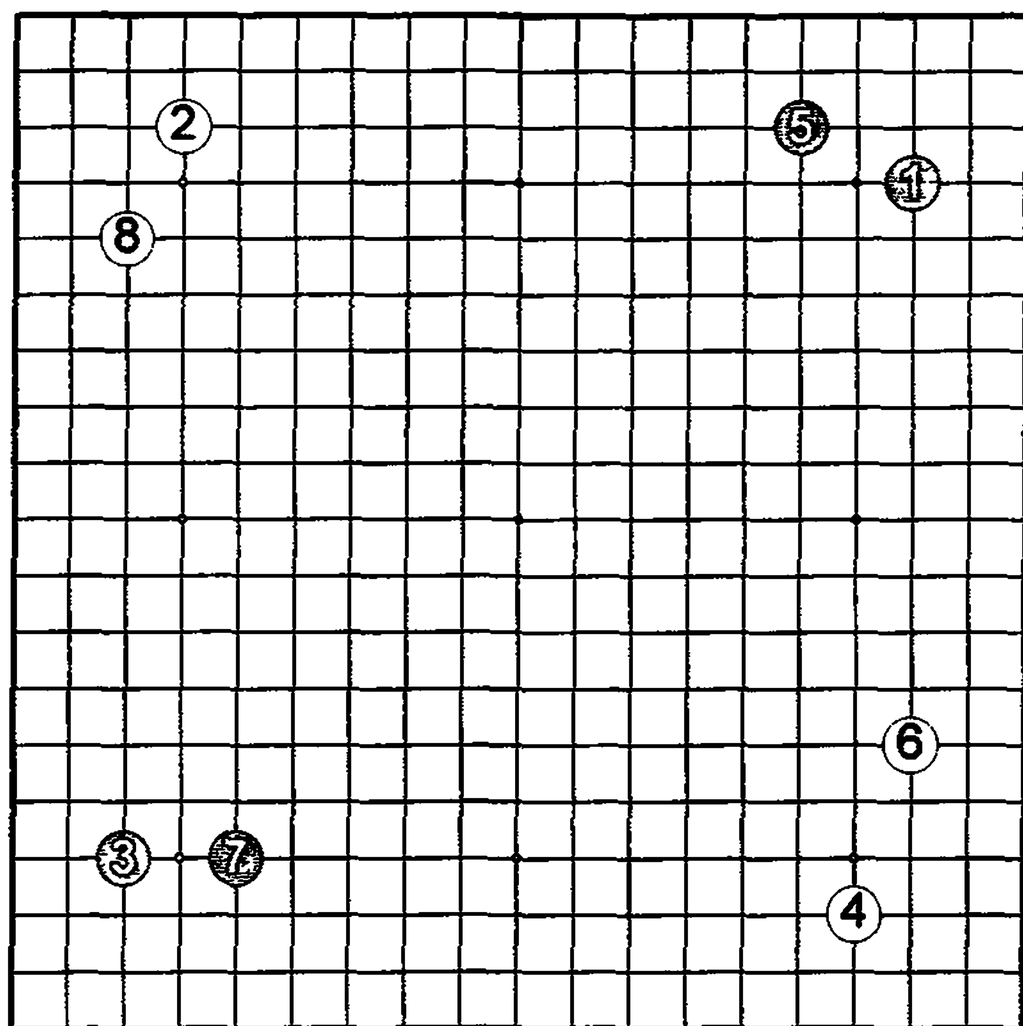
Это построение называется хэйкоката (параллельное фусэки). Ходами ч.1, 3 и б.2, 4 занимаются углы параллельно по сторонам. Есть здесь и разновидности типа: вместо ч.1 - «а», вместо б.4 - «b» или «с», вместо ч.5 - «d». А против хода б.6 чёрные могут играть «е», «f» или «g» и т.д.



Это построение носит название таскиката. Здесь уже ходы ч.1 и ч.3, б.2 и б.4 ставятся в противоположных по диагонали углах. Кроме пунктов комоку, можно занимать в углах хоси, мокухадзуси, такамоку, сансан в разнообразных комбинациях между ними. Вслед за этим появляется большой набор симари, какари и хасами с вытекающими из них дзёсэками. Но всё это будет называться таскиката, т. е. перекрёстное фусэки.



Сюсакурю - так называется это фусэки. Здесь, если переставить камни б.2 в пункт «а», б.6 на «b», ч.7 на «с», то получится классическая форма фусэки-Сюсаку. В частности, камень «7» стоящий в пункте «с» - косуми - надёжный и крепкий ход для будущих баталий. Правда, в наше время, в эпоху дачи коми, основное направление стало хасами подобное ходу ч.7.

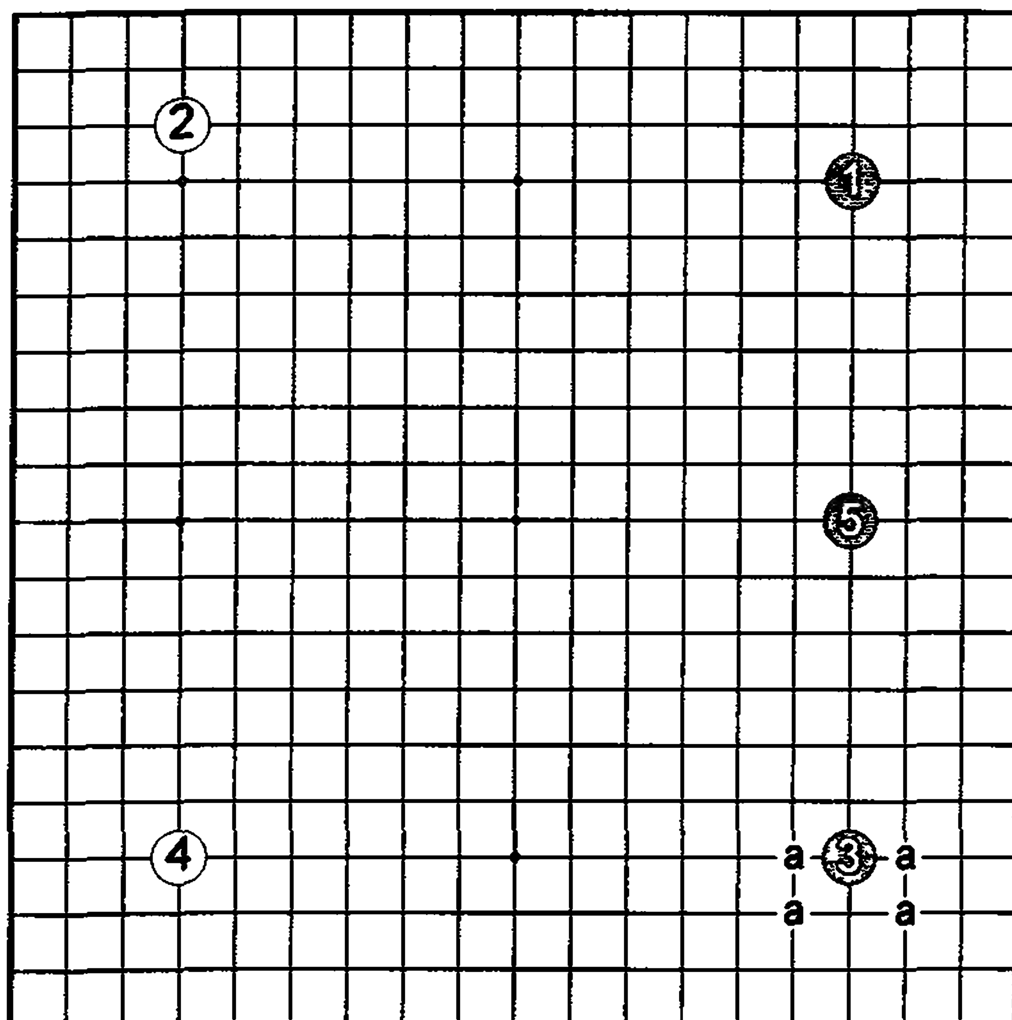


Рёдзимари. Без дачи коми здесь для чёрных всё лаконично. Но при даче коми это фусэки для белых - одно из популярных. Конечно, симари могут иметь и другие формы, чем показанные на этой диаграмме. Однако они могут принести впоследствии осложнения. Хотя, в принципе, ошибки закладываются еле заметные.

Если вы обратили внимание, то заметили, что в вышеперечисленных примерах главенствующую роль играл пункт комоку.

Но, думаю, достаточно примеров с этим пунктом, тем более вы наверняка знакомы с игрой, связанной с комоку.

Пора уделить внимание и «высокому» камню. Он заслуживает этого.



Наиболее благоприятно рассматривать этот пункт на примере построения санрэнсэй. Этого будет вполне достаточно для изучения высокой игры.

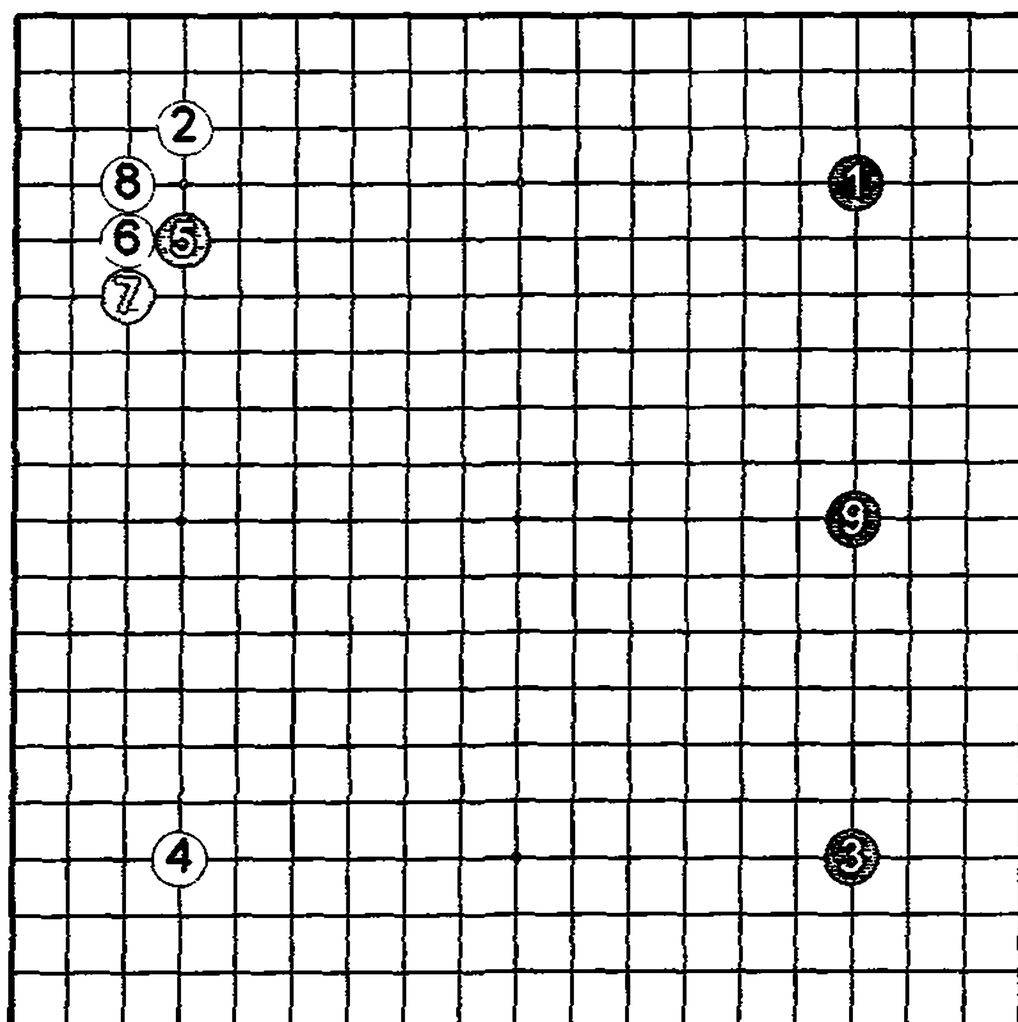
Ч.1, 3, 5 на стороне - камни, взявшие «звёздные» пункты. Это понятно и трёхлетнему ребёнку.

Но запомните, что при расположении ч.1 и ч.5, даже если занять любую другую на доске звезду или поставить камень «3» на любой из пунктов «а», то это уже совсем не санрэнсэй, и вся идея этого фусэки пропадает.

Однако, не обязательно после постановки в углах ч.1 и ч.3 сразу ставить ч.5 на стороне.

Посмотрите маленький пример на следующей странице.

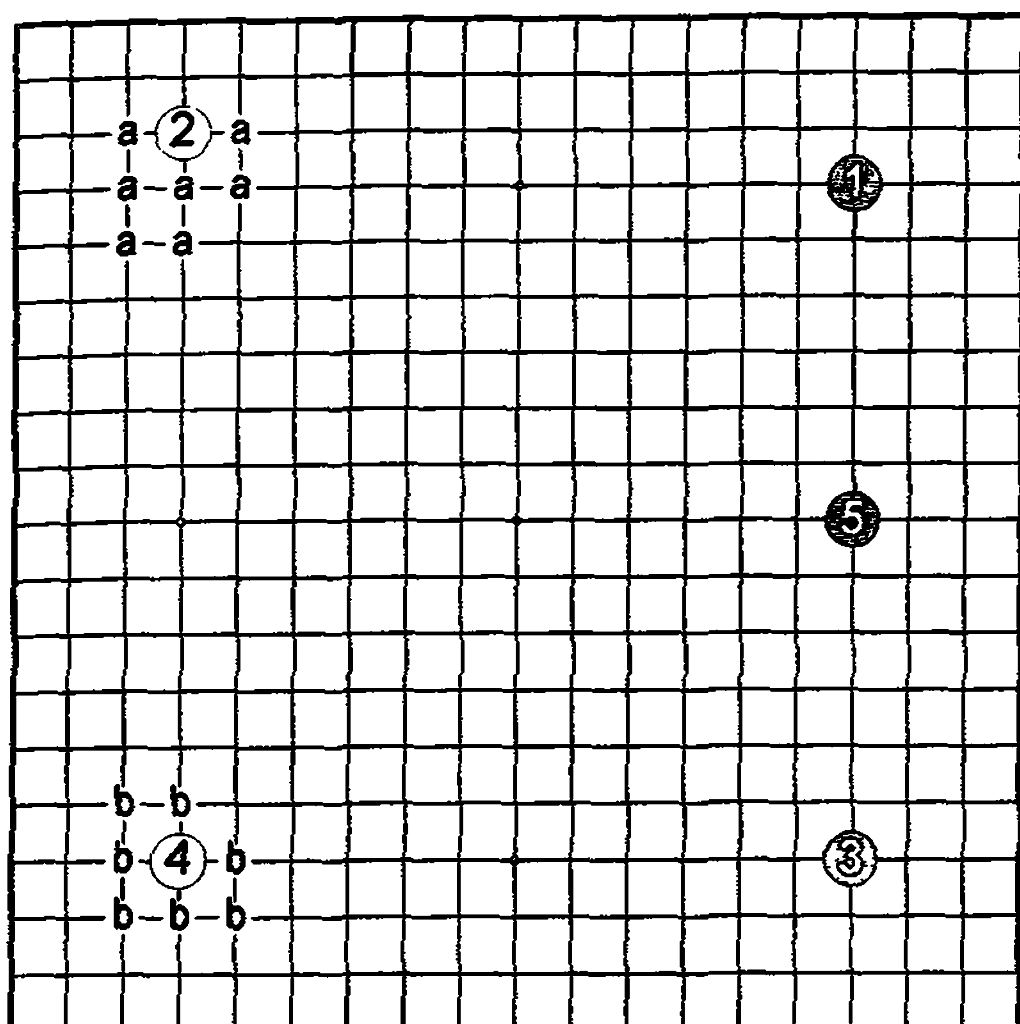
После построения двух звёзд, чёрные ставят ходом ч.5 какари на белое комоку. А после б.8, наконец, захватывают звезду, играя ч.9. Это тоже санрэнсэй-фусэки с теми же идеями высокого построения. Отличие заключается в том, что это построение идёт с запаздыванием. Правда, этот путь может отразиться в тюбане и, возможно, будет напоминать о себе до конца партии.



Итак, первое знакомство с *санрэнсэй-фусэки вы сделали*. Причём, я демонстрировал его чёрным цветом. Но это не значит, что белыми играть это фусэки нельзя. Если вы желаете этого, и вам не препятствуют чёрные, то вполне реально и белым построить санрэнсэй-фусэки. Правда, профи гораздо чаще применяют это фусэки, играя чёрными. Дело в том, что у чёрных это фусэки получается более энергичным, чем такое же начало у белых.

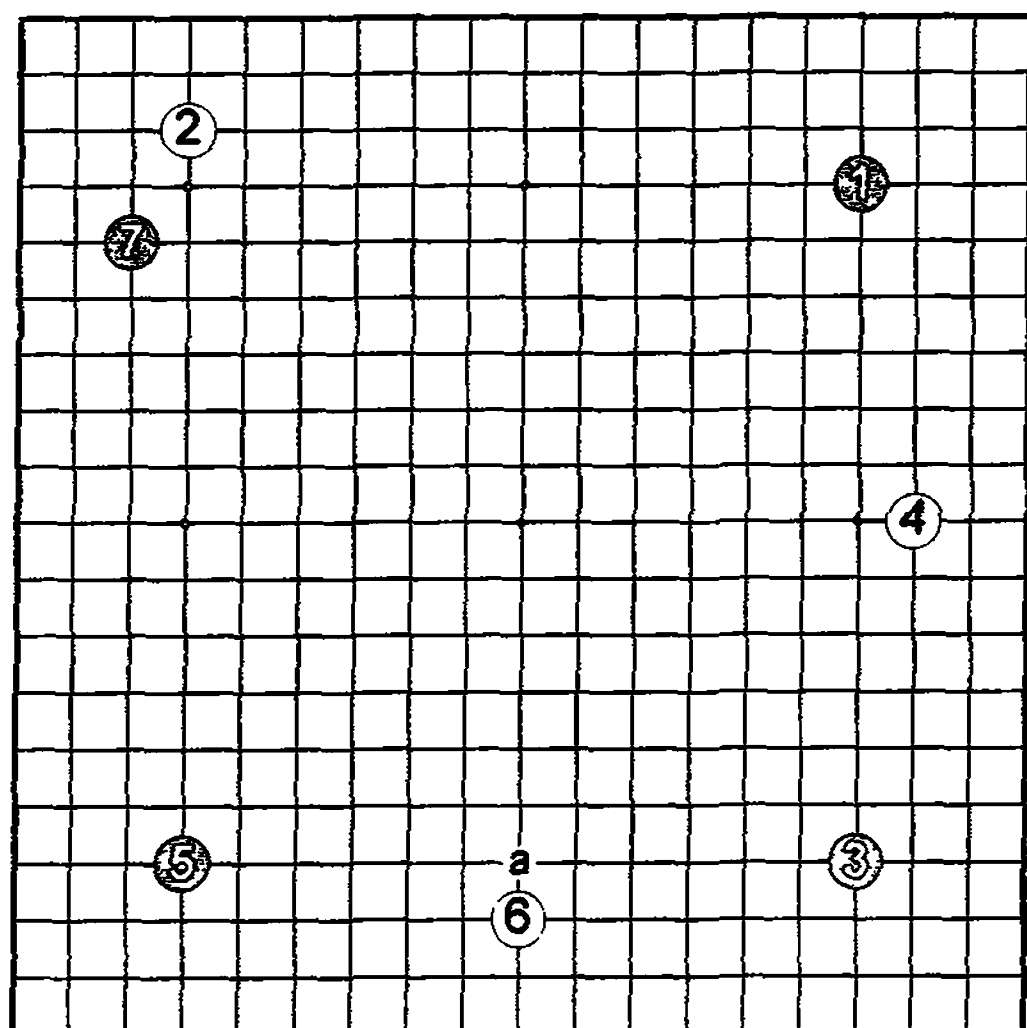
Как вы понимаете, го - игра двух партнёров, и вас должны интересовать не только свои действия, но и действия вашего напарника по игре.

В процессе изучения фусэки санрэнсэй мы коснёмся игры и белых. Против санрэнсэя чёрных (далее - с.р.с.)* игра белых очень интересна, и необходимо хорошо ориентироваться в ней как чёрным, так и белым.



Для начала могу сказать, что против игры черных ч.1, 3, 5 белые могут ставить камни практически в любой пункт «а» (вместо хода б.2) и в любой пункт «b» (вместо хода б.4). Всё зависит от ваших вкусов и знаний.

Однако во время сопротивления построению с.р.с. есть неразумные способы.



Например, после захвата черными хоси ходами ч.1, 3 белые сразу играют б.4. Но чёрные тогда отвечают ч.5, угрожая на этот раз построить с.р.с. ходом в пункт «а» на нижней стороне. И снова белые сопротивляются и играют б.6. Итак, чёрным не удалось построить «тройную звезду». Однако посмотрите на камни черных 1, 3, 5 и камни белых 4, 6. Вы видите, что чёрные контролируют три угла, а белые расположились на двух сторонах. Как вам известно, произошло грубое нарушение основного закона начала - «от углов через стороны в центр».

Я не думаю, что белые, добиваясь разрушения «тройной звезды», должны были нарушать законы фусэки. Чёрные довольны получившейся позицией. Например, сейчас они могут, по законам го, приступать к атаке белого комоку - ч.7.

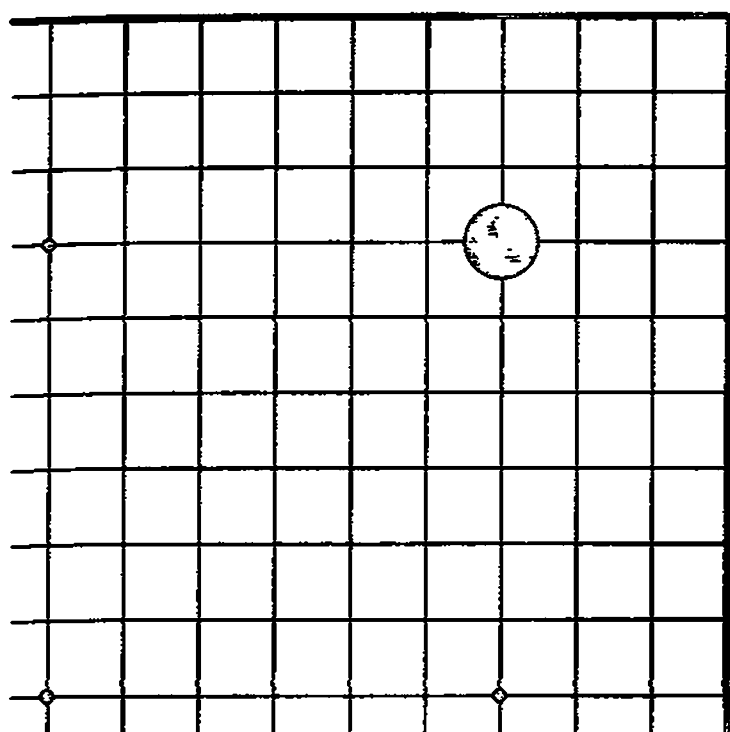
Глава 1. Фундамент санрэнсэй-фусэки.

1. Хоси.

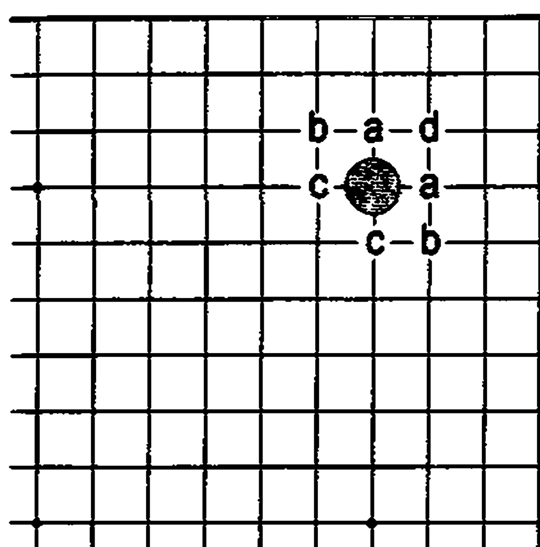
Итак, с чего начинать игру, а в частности построение санрэнсэй-фусэки?

Принимая решение построить какое-либо фусэки, вы берёте на себя некоторую ответственность. Дело в том, что при построении фусэки, вы занимаете определённые пункты в углах. А это значит – отвечаете за эти пункты. Если не понимать характера выбранного пункта и ставить камни в углах только с одной целью - контроля над ними, то этот путь можно считать безответственным. Тем более вы с самого начала решили сделать с.р.с. фусэки, слыша об этом оружии, но, не зная, как им пользоваться. А ещё хуже - не зная, как оно стреляет. Я могу сказать заранее, что вы или проиграете, или прольёте очень много своей крови. Короче говоря, неумелый стрелок может сам себя поранить и даже убить.

Поэтому, прежде всего надо понять сам дух построения с.р.с. фусэки. Изучив же только внешнюю оболочку, вам удастся лишь изумить партнёра своим началом, но далее, с его стороны может произойти удивление. Грамотный игрок будет удивлён - зачем ставишь это фусэки, если не познал его духа, самой сердцевины или, как говорят профи, не услышал биения сердца этого фусэки.



Играя с.р.с., первым делом захватываются хоси в двух углах. Это главное в с.р.с. фусэки. Однако знаете ли вы смысл этого пункта? Часто от играющего можно и не услышать ответа на вопрос «что такое хоси?». Если он говорит, что ему просто «хочется» или «нравится» туда играть, значит, он или не желает отвечать, или же просто не знает характера этого пункта.



На этой диаграмме, кроме пункта хоси, показаны и другие пункты, занимаемые в углах. Комоку - «а», мокухадзуси - «b», такамоку - «с», сансан - «d». Чем же отличаются эти пункты от хоси? Не всё ли равно, какой пункт занимать в углу? Кто из вас может сказать, что ошибся или сыграл правильно, заняв определённый пункт? Тем более, разница между этими пунктами так мала в расстояниях друг от друга. Так вот. Если на все эти вопросы игрок не в состоянии ответить, значит он ещё не умеет играть в го по-настоящему.

Давайте закроем этот пробел в знаниях.

Хоси и сансан («d») - это пересечение симметричных линий. Все остальные пункты эту симметричность не имеют. Вслед за этим игрокам начинающим и среднего уровня надо задаться следующими вопросами:

1 - ставить ли от хоси и сансан симари?

2 - как выполнить какари на эти пункты?

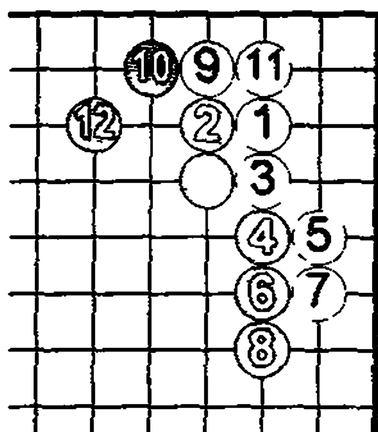
3 - существуют ли симари и какари в этих случаях?

4 - ставить какари и симари в первую очередь на хоси и сансан или на комоку и другие пункты?

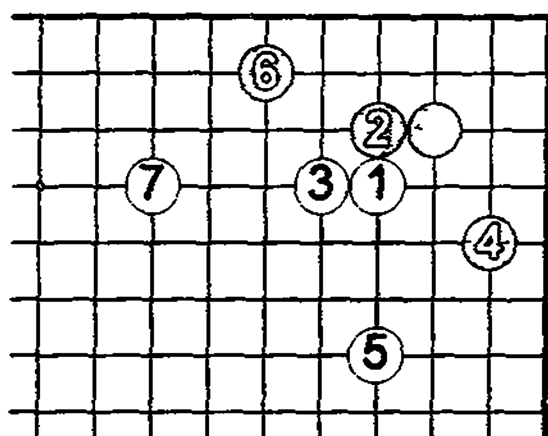
Всё это следует изучать, и теория санрэнсэй фусэки наиболее полно раскрывает эти вопросы.

Фундамент санрэнсэй-фусэки.

Камень, стоящий в хоси, имеет яркие отличительные свойства от всех остальных пунктов. Правда, ближе всех к хоси из пунктов в углу стоит сансан, разумеется, по его характеру (сансан - чисто территориальный пункт).



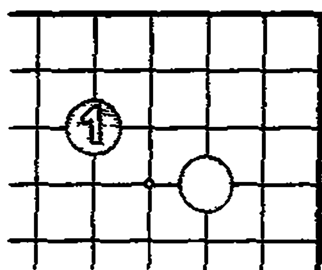
Б.1 - вторжение в сансан при контроле угла камнем хоси. Теперь у черных территории в углу не будет. Белые же, разыграв вариант до хода ч.12, получают около 10 очков прибыли. У черных образовалось сильное внешнее влияние. Правда, оно пока на прибыль не работает.



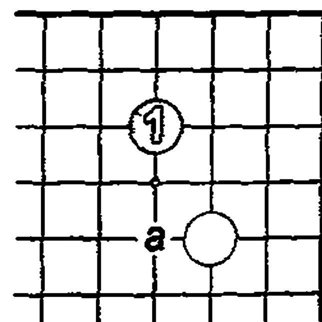
Давайте теперь посмотрим случай, когда против камня сансан белые ставят хоси. Б.1 - катацки - обычный способ атаки камня сансан. Естественно, черные получают в углу те же 10 очков территории, что и на предыдущей диаграмме получали белые.

Оба рассмотренных случая подтверждают вывод о том, что пункт сансан является чисто территориальным. Пункт хоси имеет резко противоположное значение в го - это создание внешней силы.

Итак, вам необходимо крепко запомнить следующее: если идти в углу сразу на территорию, то обычно занимается пункт сансан, а если идти на сильное влияние в районе угла, то занимается пункт хоси. Хоси не гарантирует территорию в углу. На этом основании можно сделать предварительные заключения: 1 - не спешите ставить какари (атаку)* на камень хоси, 2 - не торопитесь ставить симари (развитие)* от камня хоси. Второе будет доказано чуть позже.



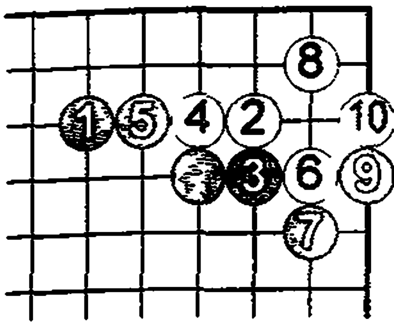
Здесь показано построение формы когэймадзимари от камня комоку. Это ход ч.1.



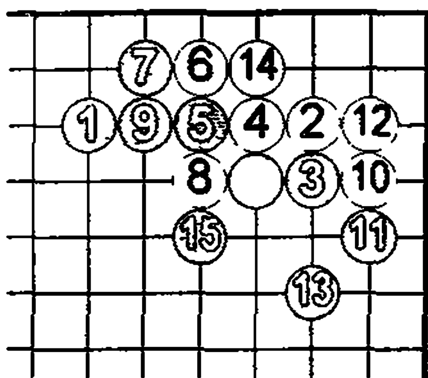
На этой диаграмме вы видите такое же симари, но от камня мокухадзуси. Если камень черных стоит в пункте «а» (такамоку), то ход ч.1 создает форму под названием иккэндзимари

Все эти формы симари являются хорошей гарантией прочного удержания владений в углу, и, естественно, такие формы упускать не стоит. Однако что можно сказать о подобных симари от камня хоси?

Давайте посмотрим на форму когэймадзимари от камня хоси.

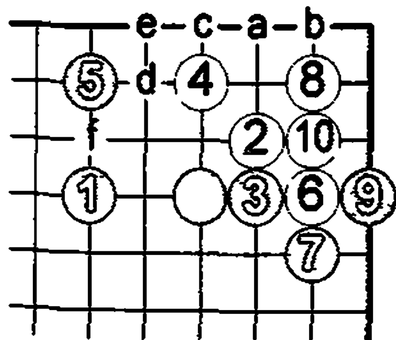


Является ли эта форма гарантией прочного удержания угла? Форма внешне такая же, что и при камне комоку. Однако относительно пункта сансан она смещена в сторону на один пункт. Поэтому белые могут смело вторгаться в сансан - б.2. И после хода б.10 образуется форма «ко». В игре такое «ко» является довольно большим событием и надо знать о том, что белые могут за это «ко» получить хорошие очки. Итак, черные, построив симари от камня хоси, не могут удержать территорию в углу построенной формой. Хотелось бы добавить, что кроме пункта внедрения сансан (б.2) у белых имеются и другие способы вторжения. Это так называемые сусогакари в пунктах «6» и «7».



На этой диаграмме вы видите другую форму в углу. Ходом ч.1 черные строят огэймадзимари. И здесь у черных имеется слабость в пункте сансан. Туда белые и направляются - б.2. А после хода ч.15, завершающего эту дзёсэки, белые получают в углу очки и радость в душе от приобретенной жизни.

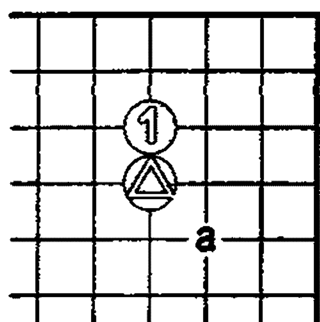
Можно, конечно, изменить некоторые ходы в этом варианте, но конечным итогом всё равно будет жизнь белых камней и это очень существенно в данном розыгрыше угла.



Ход ч.1 создает форму иккэндзимари. И здесь белым не найти лучшего пункта вторжения, чем пункт сансан - б.2. До хода б.10 показан один из вариантов построения в углу. Если вам покажется, что белые гибнут после хода черных в пункт «а», то разыграйте далее этот путь, ставя камни последовательно по алфавиту, и убедитесь, что слабости имеющиеся в форме черных «сработают» в пользу белых. Кстати, на ход белых сансан (б.2) наиболее правильным является именно ход ч.3, т. к. он лучшим образом создает блокировку белой группы.

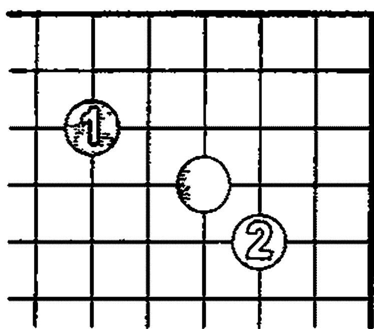
Итак, можно сделать вывод о том, что добавка к камню хоси одного хода не создает условий удержания угла.

Фундамент санрэнсэй-фусэки.

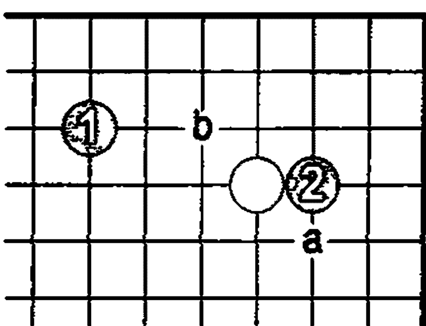


Ход ч.1 (и подобные ему) плохо работает в углу и является во всех отношениях бедным. А если посмотреть на камень △, то ему явное место, например, в пункте «а», но никак не в хоси.

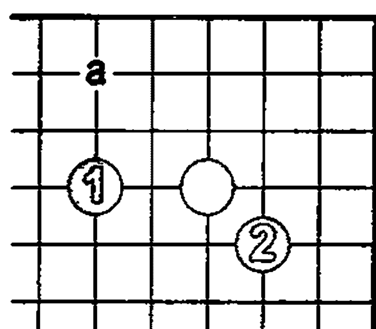
Однако не надо считать, что все ходы ч.1, показанные на предыдущих трёх диаграммах (страница 11) плохие. Наоборот, они очень популярны среди игроков. В чём же дело? Почему они популярны, если не являются хорошей защитой угла?



Ч.1 и ч.2 - сочетание этих ходов просто необходимо. Эта форма прочно удерживает около 15 очков территории в углу.



Если построено огэйма - ч.1, то в этой форме требуется ход ч.2 (или «а»). Такой способ защиты угла хорошо ограждает не только внедрение в сансан, но и удар в пункте «b».

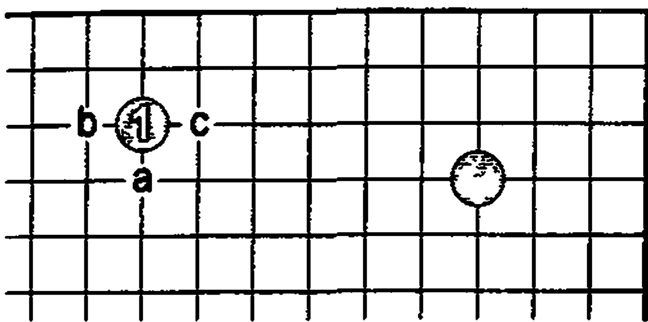


И в форме тоби с камнем ч.1 ход ч.2 укрепляет угол, прикрывая слабость пункта «а» (посмотрите розыгрыш варианта в форме иккэндзимари без камня ч.2 на предыдущей странице).

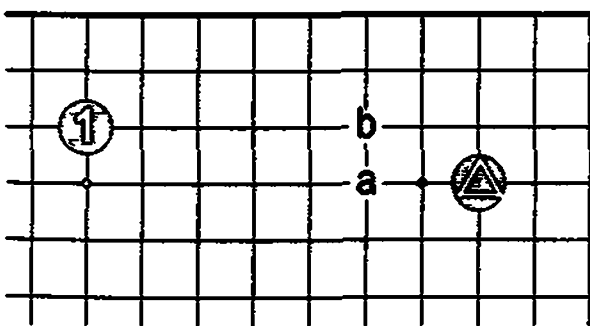
Итак, камень хоси только для начинающих представляется защитой угла. По сути же, чтобы полностью защитить угол со стоящим камнем хоси требуется ещё два хода. Посмотрите на две последние диаграммы на странице 10. Там для защиты угла требуется один ход - и для камня комоку, и для мокухадзуси, и такамоку. Разумеется, это экономичней, чем три камня. Но сравните те диаграммы с любой из последних трёх на этой странице. Где величина угла больше? Где позиция камней прочнее? А теперь - самое главное понятие.

Если для камня комоку и ему подобным пунктам в углу отказ от дальнейшего построения чреват мгновенной атакой с разносом угла, то не спешить строить форму кэйма от камня хоси не так уж и страшно. Хоси не кричит о себе, как пункт, захватывающий угол, а только шепчет об этом. И вообще, ставя камень в хоси, глупо думать только об очках в углу. Больше надо думать о влиянии этого угла. Можно только сожалеть, когда слышишь разговоры или мнения относительно хоси, как о пункте держащем территорию в углу. Но не меньшее удивление вызывают слова о хоси, как дефекте в защите угла. Я не могу сказать, что этот пункт самый лучший. Это невозможно утверждать. Но то, что этот пункт большой могу доказать.

Давайте оставим пока в покое рассуждения об углах и их защите и посмотрим другую сторону игры (но вокруг угла).

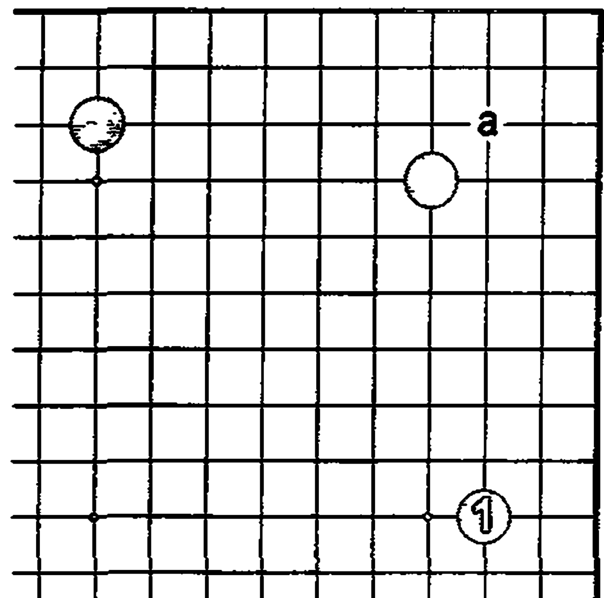


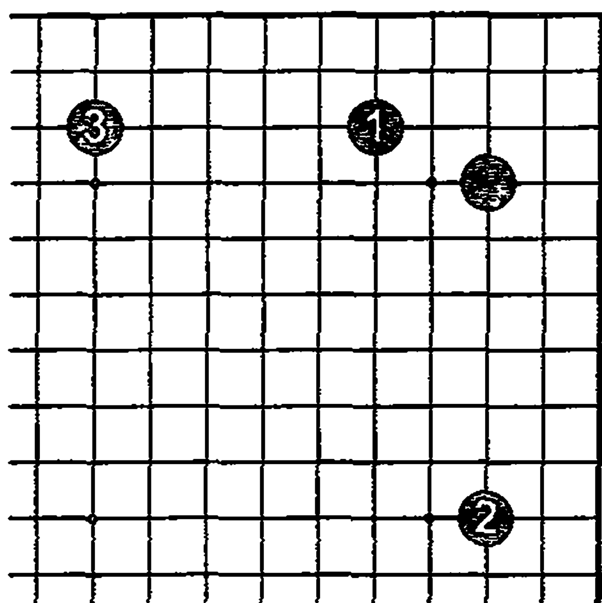
Кроме косвенной защиты угла у камня хоси имеется развитие на сторону - ч.1 - «оба» (большой, внушительный, значительный)*. Иными словами можно сказать, что в камне хоси заложена возможность перенесения его энергии в сторону от угла. Здесь можно играть и в пункт «а». Бывают ситуации, когда выгодно занимать пункты «b» и «с». Но чаще от этих пунктов отказываются.



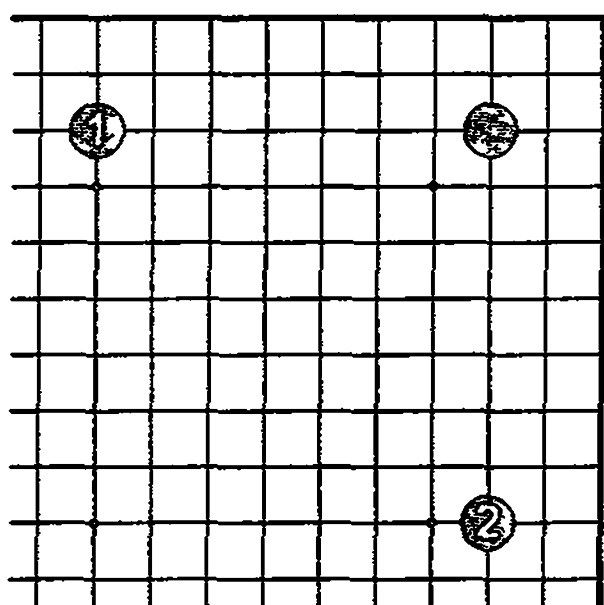
Посмотрите на такое же развитие от камня комоку - △ в пункт «оба» - ч.1. Это тоже богатая форма. Но здесь присутствует опасность разрушения связи из-за слабости в пунктах «а» и «b».

Ч.1 - совершено развитие на правую сторону. В итоге построено «моё» (сфера влияния)* в правой верхней области доски. Всего тремя камнями укреплена большая область доски до степени сложности вторжения белых.





Посмотрите на такое же развитие по сторонам, но от камня комоку. Поставив камни ч.1, 2, 3 черные получили такие же «крылья дракона» (образное название такой формы)*. Однако в этом построении затрачено четыре камня. Правда, здесь нет вторжения противника в угол, как на предыдущей диаграмме в пункте «а» - сансан. Но если говорить *о скорости* развития формы от камня хоси, то вы согласитесь, что она выше, чем от камня комоку. Добавлю, что вторжения в форму (на стороны) с камнем комоку присутствуют те же, что и в формах с камнем хоси. Правда, последствия вторжения для формы с камнем комоку более болезненны.



А теперь посмотрим такое же развитие от камня сансан. Форма очень похожа на случай с камнем хоси. Однако с точки зрения позиционности эта форма выглядит излишне низкой. Главный же недостаток формы - полное отсутствие влияния её на центр (чего не скажешь о хоси). Что же касается внедрения на стороны, то оно существенно, и потеря «моё» после простых внедряющихся ходов совершенно реальна.

У камня хоси имеется слабый пункт - сансан и этого никто не отвергает. Однако у этого камня существует большая *внешняя сила.*

Итак, на основании всего вышеизложенного давайте сделаем вывод:

1. Пункты хоси и сансан - одни из основных пунктов в углу. Главная их особенность - для них не требуется поспешного построения симари или какари. Для остальных пунктов угла эти построения являются, практически, безотлагательными.

2. Сансан - это территория в углу. Хоси - развитие силы в стороны и центр, т. е. в камне хоси заложена потенциальная энергия, способная вылиться на стороны и центр. Слабое место у хоси - пункт сансан, в который можно внедриться и построить в углу территорию.

3. При наличии камня хоси достаточно всего трёх камней, чтобы иметь силы на сторонах, а в случае внедрения в сансан имеются лучшие возможности реализации этих сил.

Опираясь на эти выводы, вы поистине глубже станете понимать фусэки.

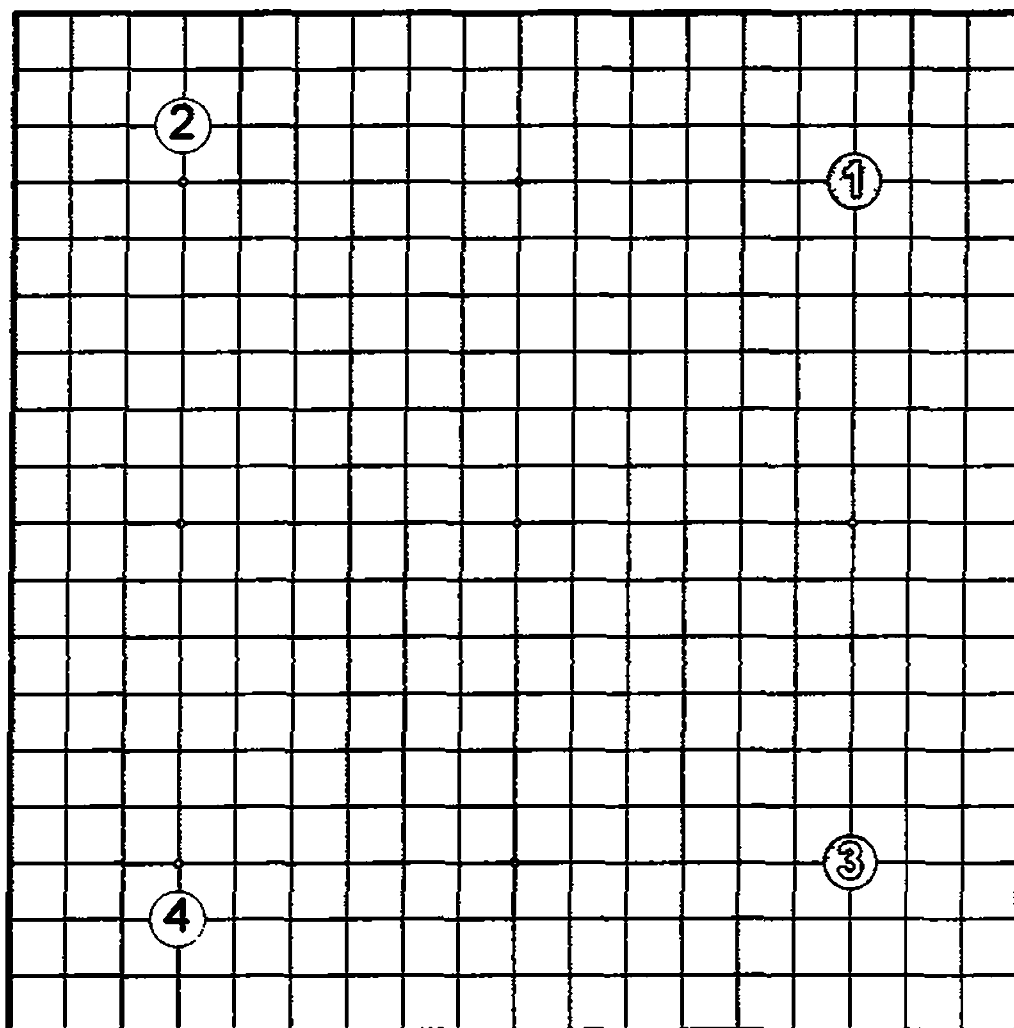
Без изучения характера пунктов на доске (и в частности в углу) и их значения в формах, узнать тайны фусэки невозможно.

Перечисляя все характеристики пункта хоси, не надо забывать одно из главных понятий го - время. Скорость развития фусэки в современном го играет главнейшую роль. Показателем преимуществ пункта хоси, в этом смысле, является модное сейчас и оправданно употребительное фусэки - санрэнсэй. Это очень сильное начало. И главное оружие в нем - это скорость развития.

Обратите внимание на то, что в нашем разговоре совсем мало делается упор на тему территории в углу. Для фусэки санрэнсэй эта тема всплывает позже - после развития на доске мощной силы звезд.

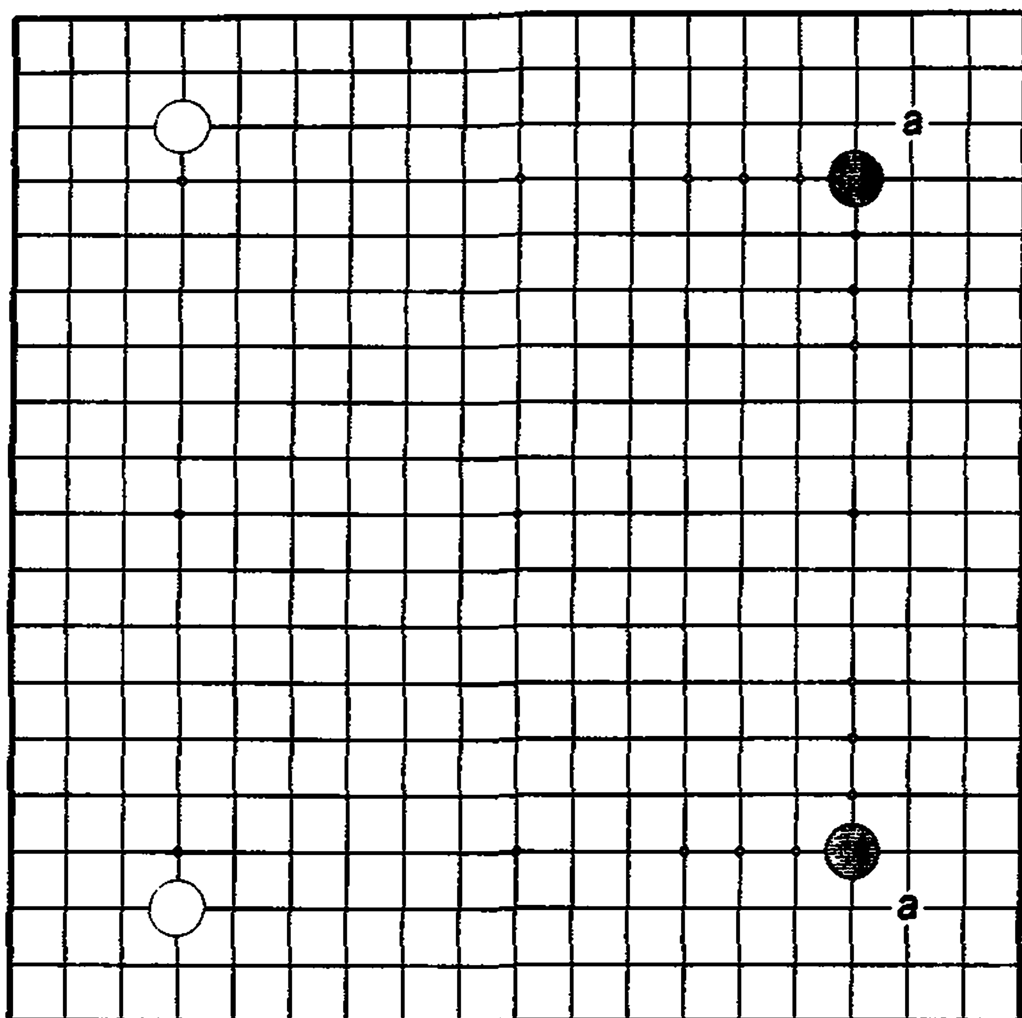
2. Нирэнсэй.

При игре санрэнсэй главное - не забывать о характерных особенностях пункта хоси.

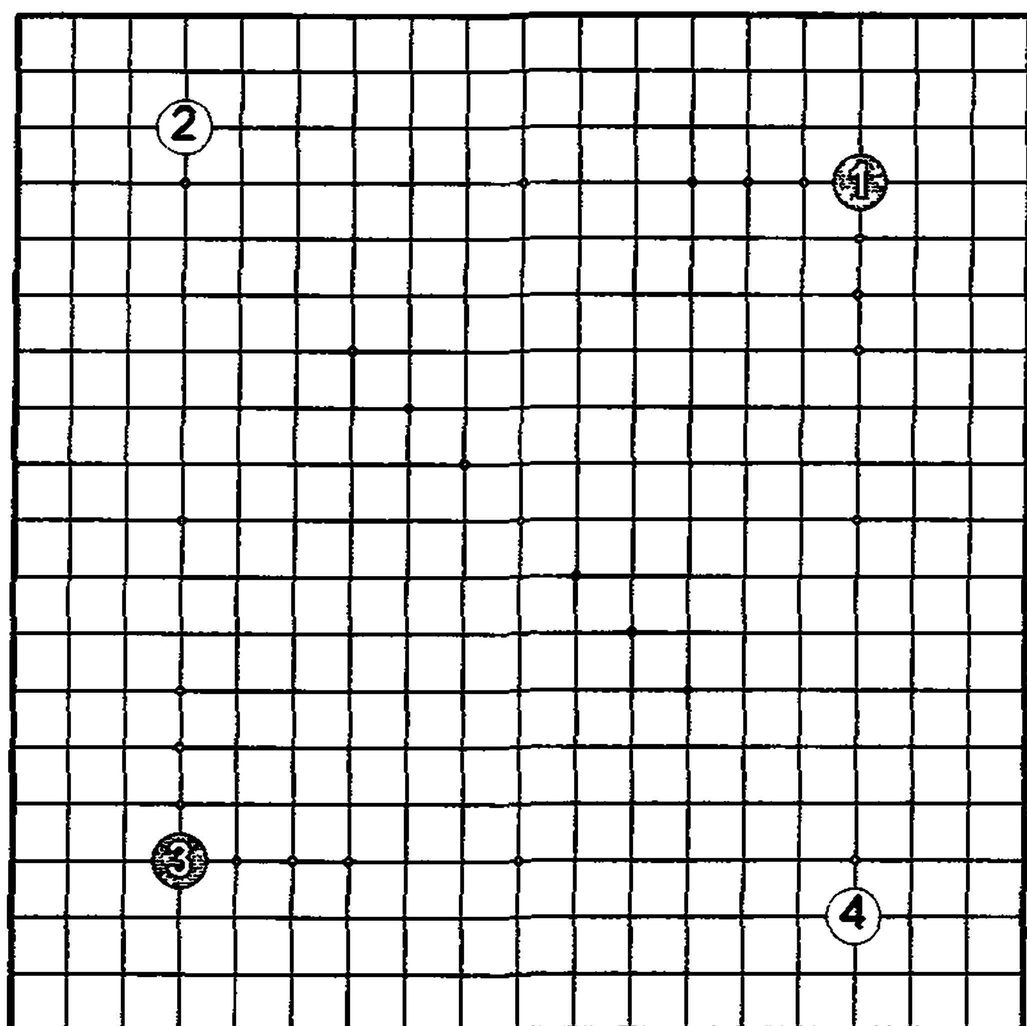


Прежде, чем прийти к санрэнсэй-фусэки, вы обязательно по пути построите ходами ч.1, 3 нирэнсэй-фусэки.

Фундамент санрэнсэй-фусэки.



Получая заведомо слабые пункты «а», вы в тоже время очень быстро обретаете силу на правой стороне за счет захвата звезд (направление их сил на диаграмме показано пунктирной линией). Иными словами, в этой зоне партнеру играть довольно сложно из-за давления ваших звезд на его камни. Причем необходимо учитывать, что эти звезды между собой хорошо взаимодействуют. Хотя они находятся друг от друга далеко, но все равно между ними имеется определенная связь. Их голоса им слышатся еле-еле.

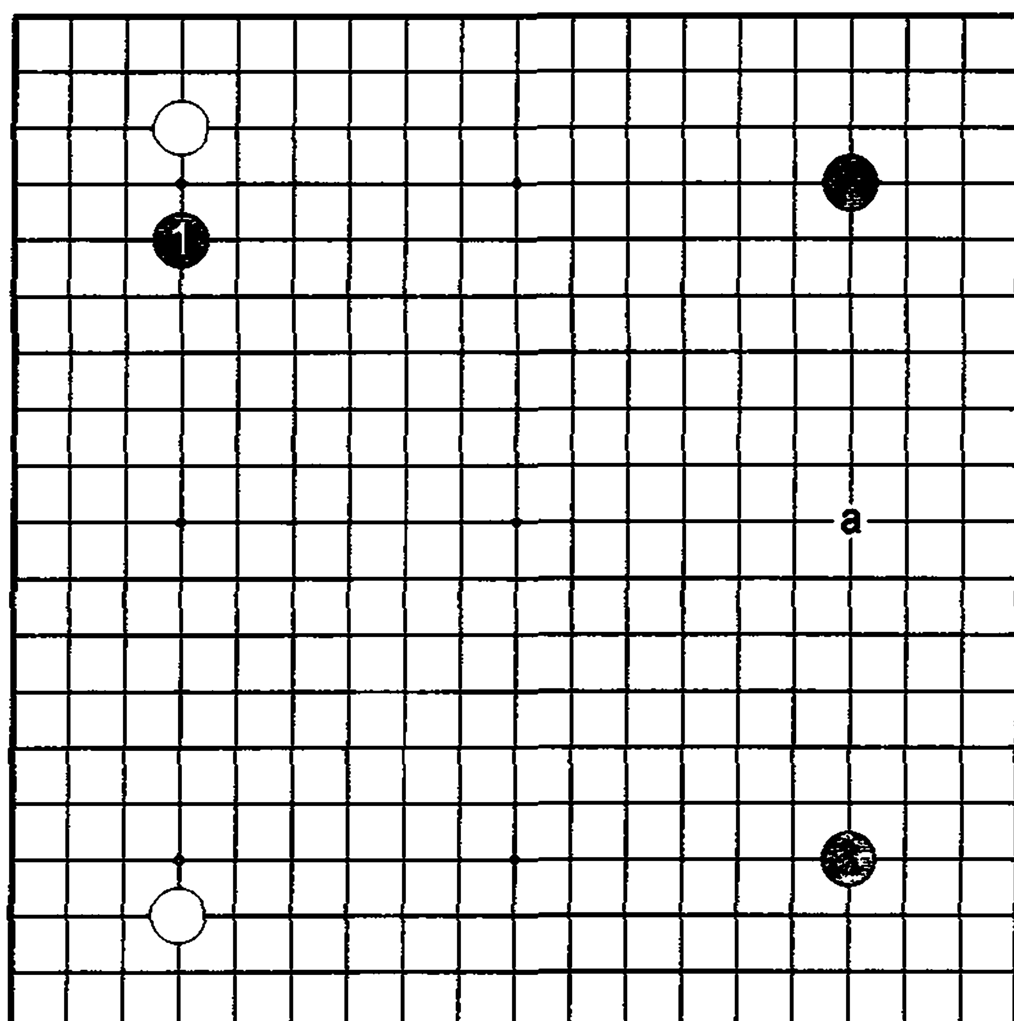


А вот пример с такими же звездами - ч.1, 3, но в форме таски-фусэки. Взаимодействие таких звезд практически отсутствует. Это легко понять, если посмотреть на силы исходящие от них (пунктирные линии) - они не встречаются. На предыдущей диаграмме встреча сил возможна, но об этом мы будем говорить потом.

Однако фусэки под названием таскиката достаточно популярно. Дело в том, что у партнера камни «2» и «4» тоже разделены барьером в виде очень большого пространства между ними.

Итак, знайте, что такое начало есть, но мы о нем в этой книге говорить не будем.

Давайте подумаем, как же будет развиваться игра дальше в нирэнсэе. Перво-наперво необходимо поискать ключевые точки в этом фусэки. Ну, например, этой точкой может стать ч.1 - какари. Хотя это и не безусловно.

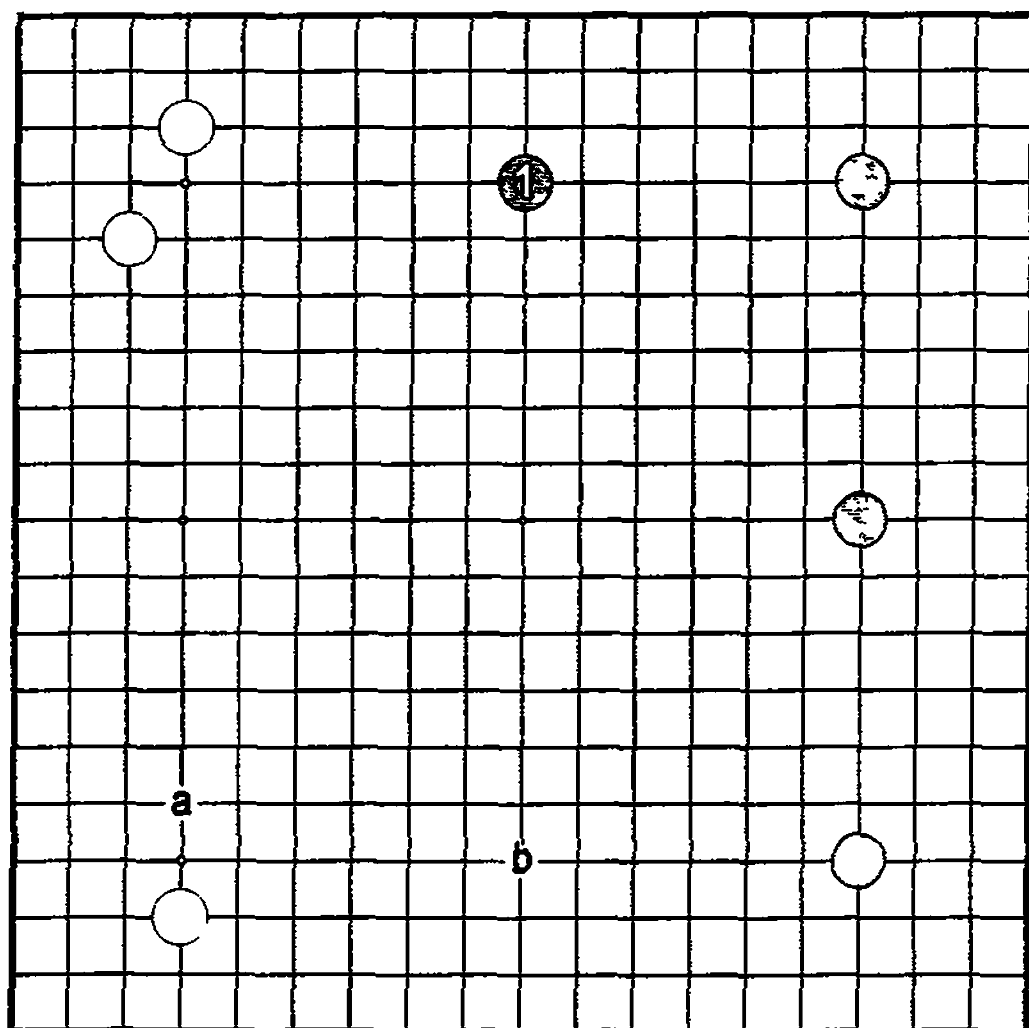


В нирэнсэй-фусэки атака на белое комоку ходом ч.1 (высоким какари) была очень модной в 30-е годы Сёва (1950 годы). Его так и называли « 1,3,5 от нирэнсэй» (по первым ходам черных)*. Игра ч.1 действительно достаточно продуктивна. Но и ответы белых богато разработаны профессионалами тех времен. Как вы понимаете, вся система розыгрыша в области левого верхнего угла должна опираться на двойную звезду, стоящую справа. Не учитывать эти звезды просто не мыслимо. Но вот однажды у игроков стали появляться мысли о пункте «а». И ваш покорный слуга тоже в одной из партий рискнул в свое время сыграть вместо хода типа ч.1 в пункт «а». Вы, конечно, узнали это начало. И если бы у него не было названия, то вы моментально бы дали ему напрашивающееся «санрэнсэй». С тех пор, как стали профи применять это начало, так до сих пор не умолкают бурные обсуждения этого фусэки; и поныне идет поиск в нем нового.

Фундамент санрэнсэй-фусэки.

Ну, а теперь немного о другом. История го, насчитывающая не более ста лет применения пункта хоси (без учета гандикапа), уже достаточно прилично накопила опыт применения этого пункта. Но когда-то его употребляли очень редко, в основном захватывался пункт комоку. Более интенсивно хоси пошло уже в эпоху Сёва (эпоха началась в 1925году). Занимая пункт хоси, игрок шел к утверждению этого стиля с большими трудностями для себя. Дело в том, что он никак не мог найти от пункта хоси оптимального симари.

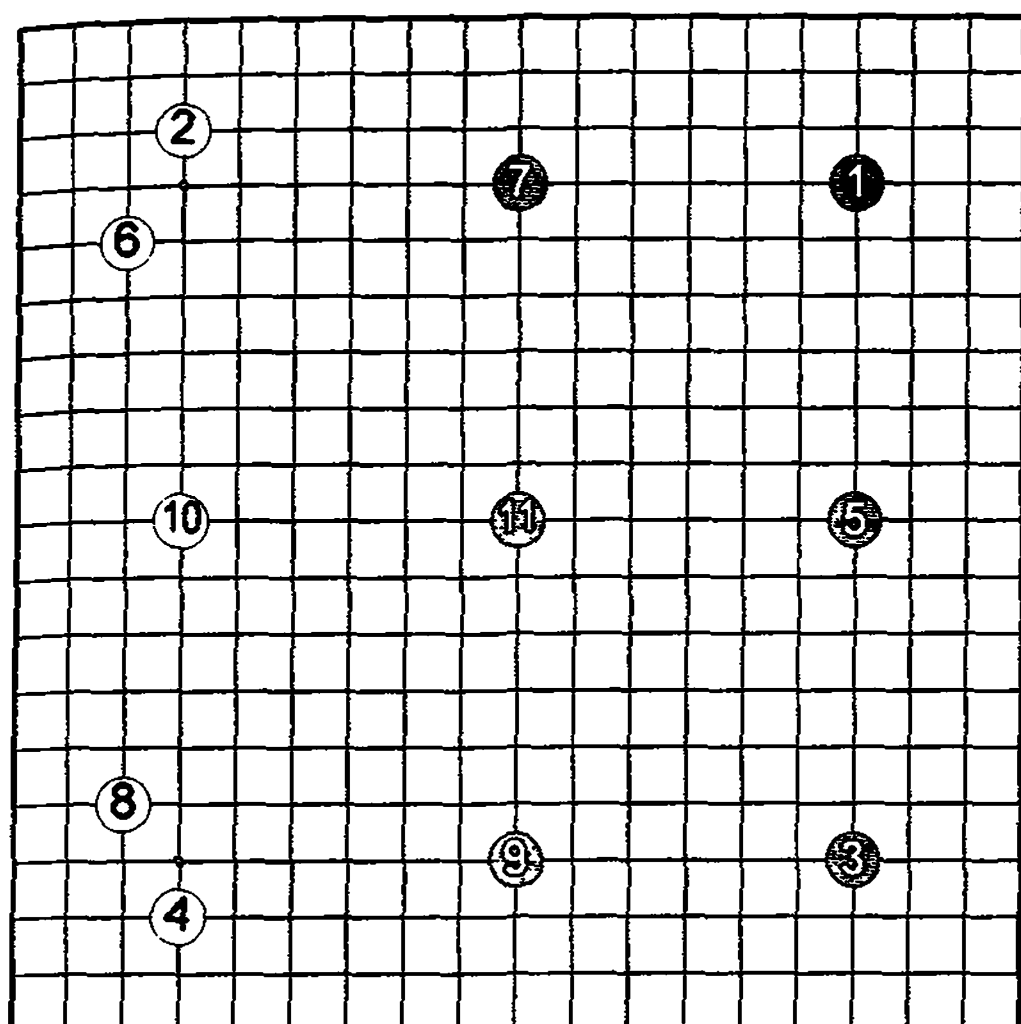
Обращаясь к древним партиям, многие из которых игрались на небольшой форе, современнику, наконец, стало проясняться главное направление в борьбе при камне хоси. Ещё в период Эдо игроки в своем кругу профи уже чувствовали силу хоси, как силу влияния. И сейчас мы видим, как профи тех времен уже тогда пытались наладить связь между форовыми камнями через пункт хоси на стороне. Я не стану раскладывать подробно эволюцию игры через хоси, но выскажу некоторый итог этого пути. Для нас, профи, пункты хоси в фусэки в настоящее время стали пониматься, как главная основа получения влияния и организации скоростного фусэки.



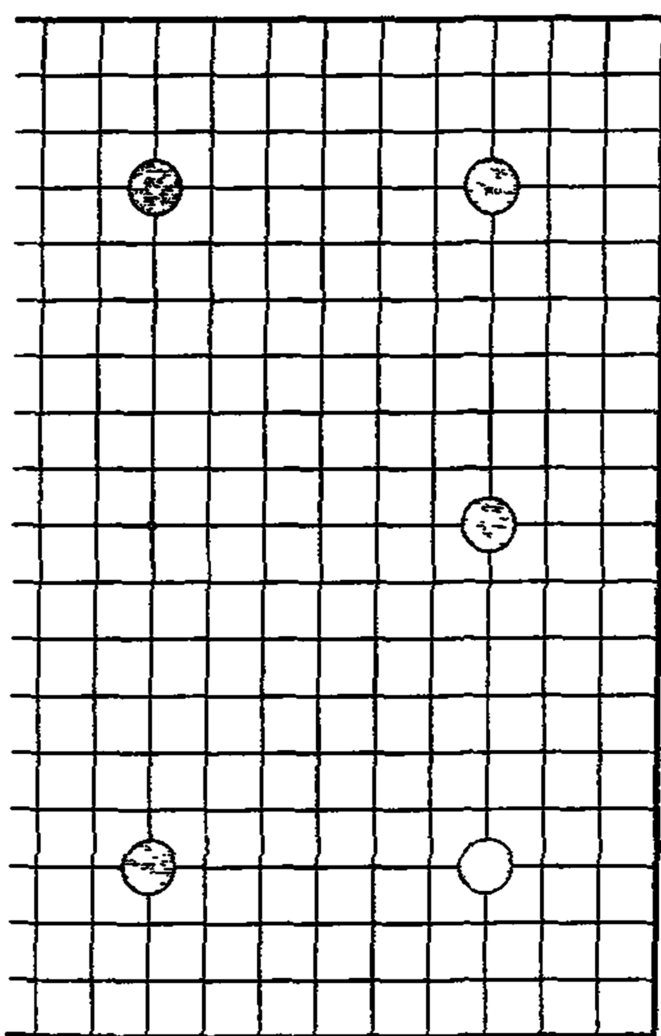
Итак, черные с радостью построили санрэнсэй, а белые получили в левом верхнем углу симари. И здесь появляются новые проблемы. Вам приятно, что у вас построена форма санрэнсэй, но далее вы приходите в уныние, не зная, что с ним делать.

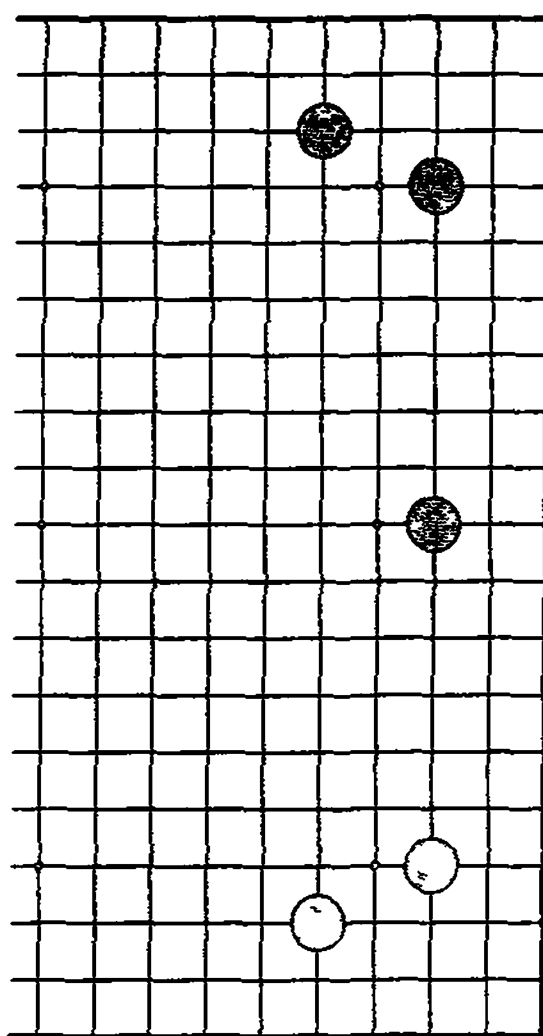
Играть какари – «a» я не рекомендую. В системе с.р.с. лучше поставить ч.1. Такой путь развития фусэки интересней. Идентичное хираки имеется и на нижней стороне – «b», но ход ч.1 считается сильнее, т. к. слева белое симари сильнее, чем белый камень комоку внизу. Лучше «тормозить» *сильную* форму партнера, чем слабую. Конечно, если бы у белых было симари построено внизу, то и ход черных в пункт «b» был бы сильнее, чем ч.1.

«Моё» (сфера влияния)* - главное в санрэнсэй-фусэки. Здесь не стоит мелочиться, а наоборот, надо идти на большой полёт.



После хода ч.11 построено «моё» – главный план санрэнсэй с успехом осуществлён. Хотя белые построили двойное симари и заняли «оба» ходом б.10, они не могут чувствовать себя спокойно. Этот наглядный пример демонстрирует выгоды «моё». Контраст в построении настолько разителен, что у взглянувшего на диаграмму, сомнений не будет – преимущество черных неоспоримо.



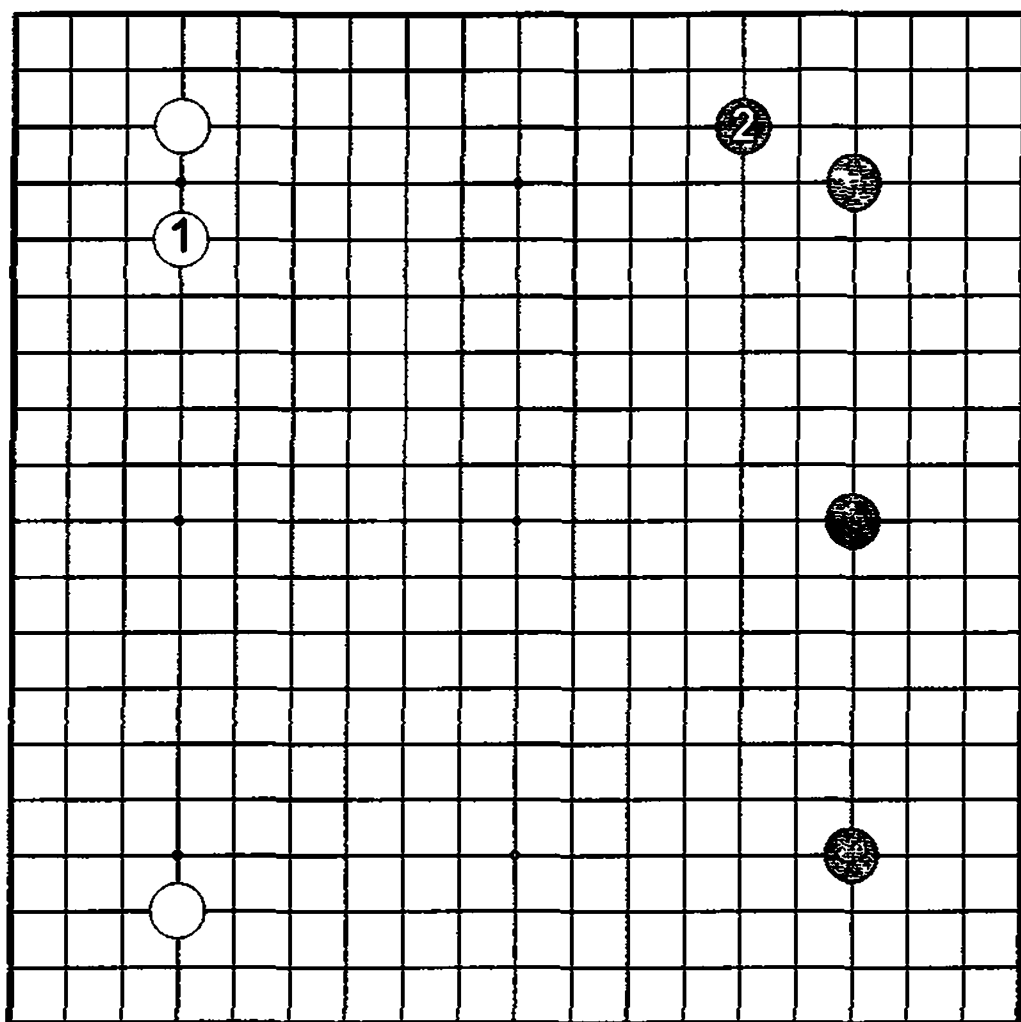


Сравните эти две диаграммы. На левой диаграмме построено «моё» с участием пунктов хоси. А на правой - «моё» построено от пунктов комоку. Вы видите разницу сами. Эти две диаграммы даны для того, чтобы почувствовать *скоростные качества* санрэнсэй-фусэки. Скорость – одна из главных задач современного фусэки.

Фундамент санрэнсэй-фусэки.

Сделайте из бумаги два самолётика. Один с короткими крыльями, а другой с широкими, и пустите их. Вы увидите, что второй летит дольше, чем первый. Первый уже упал, а второй летит и летит. Но это не значит, что его скорость мала. Здесь уже вступают законы относительности.

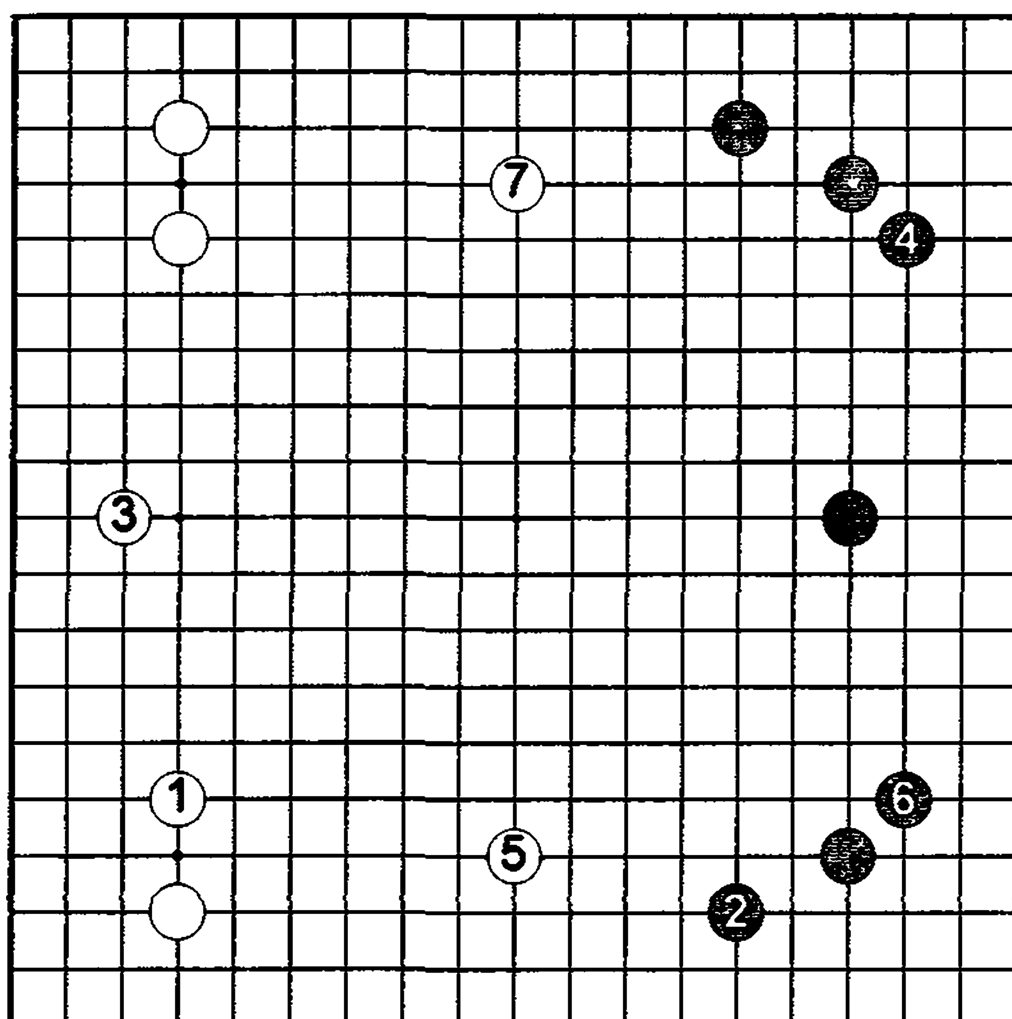
И ещё. С построением, показанным на правой диаграмме можно легко бороться. Ну, хотя бы поставить боси – хорошее гашение влияния. А вот с «моё» на левой диаграмме бороться значительно сложнее и, главное, опаснее.

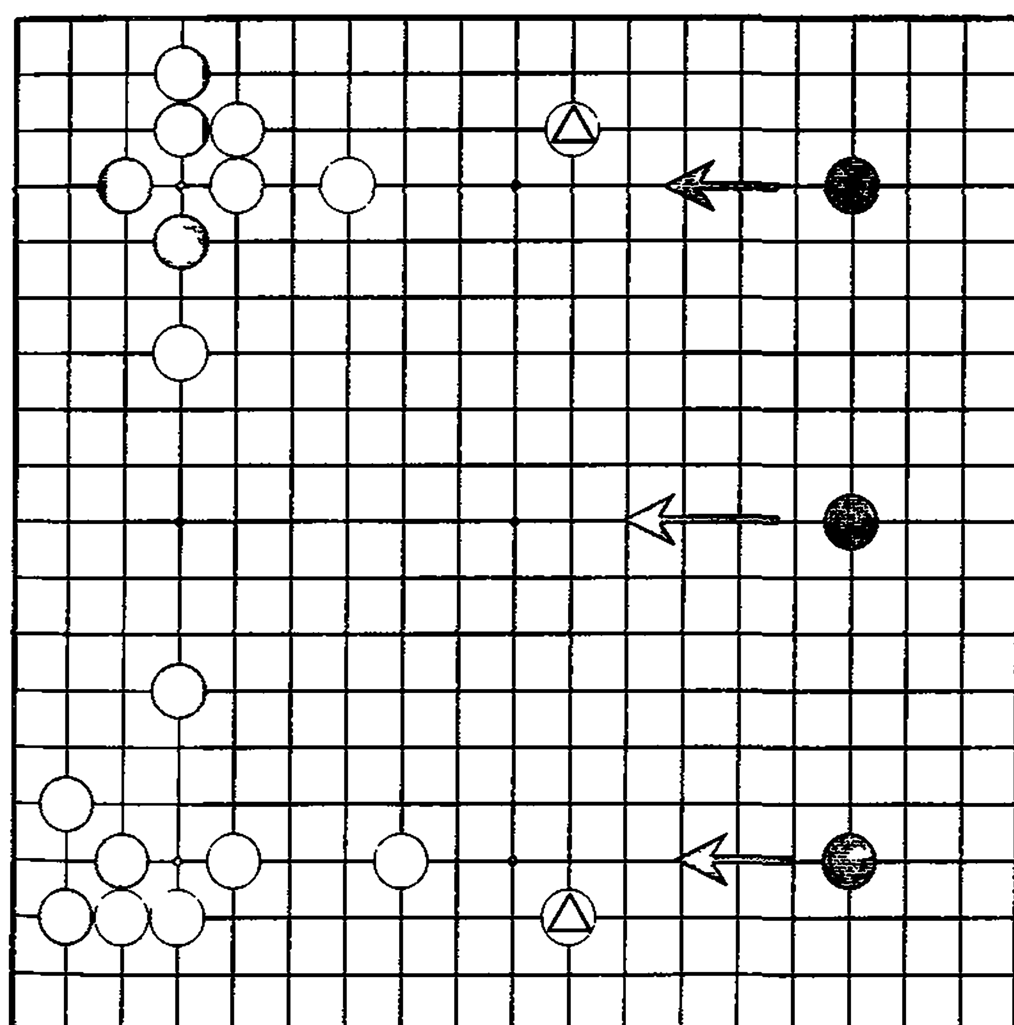


Посмотрите на следующую диаграмму. Белые строят форму симари – б.1. И черные также в своём углу ставят симари – ч.2. Но можно ли назвать этот ход хорошим? Конечно, нет. Ч.2 – грубая ошибка игрока совершенно не понимающего целей санрэнсэй-фусэки. Такого игрока можно понимать, как стремящегося *сразу же* делать территорию из формы тройной звезды. А это значит, что он вступил в полное противоречие с самим собой. Психика этого спортсмена не устойчива, и ему лучше не играть такое фусэки (а может быть и в го).

Давайте продолжим этот вариант игры (смотри диаграмму на следующей странице).

Ходы ч.2, 4, 6 укрепляют углы, откровенно отгораживая землю. С другой стороны, белые, имея двойное симари, забирают остальные пункты «оба» на сторонах – б.3, 5, 7. Теперь вы четко видите, что скорость развития фусэки белых, как минимум, в два раза выше. Конечно, углы черных очень крепкие. Однако «моё» значительно беднее. Здесь черными играл любитель низкого класса. Но я думаю, что после увиденного вами примера, вы уже игрок не такого класса.

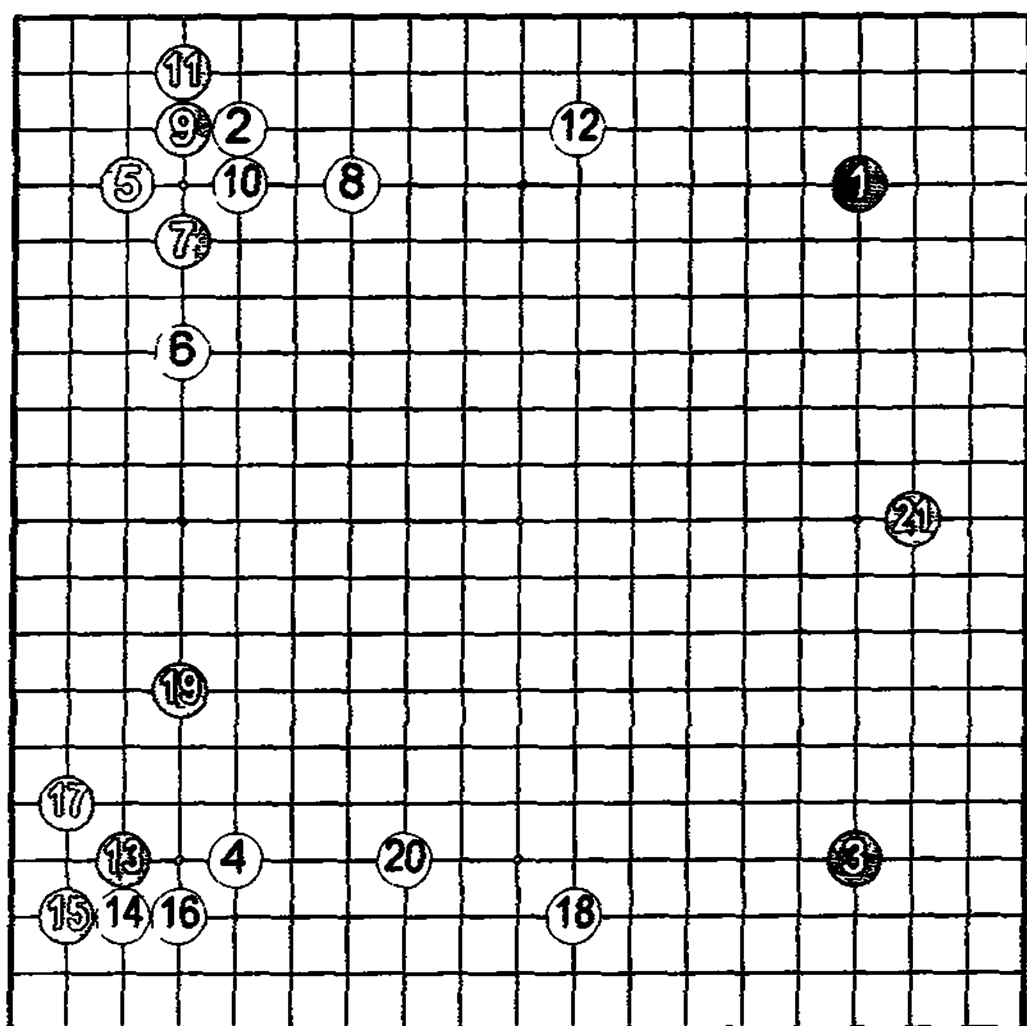




Давайте немного усложним форму фусэки. Здесь, похоже, ставил санрэнсэй-фусэки более сильный игрок. Что вы можете сказать о сложившемся фусэки? Хорошо стоит санрэнсэй или не удачно? Пофилософствуйте. Это полезно для повышения вашего уровня понимания игры. Не получается? Тогда взгляните на стрелки, идущие от камней хоси.

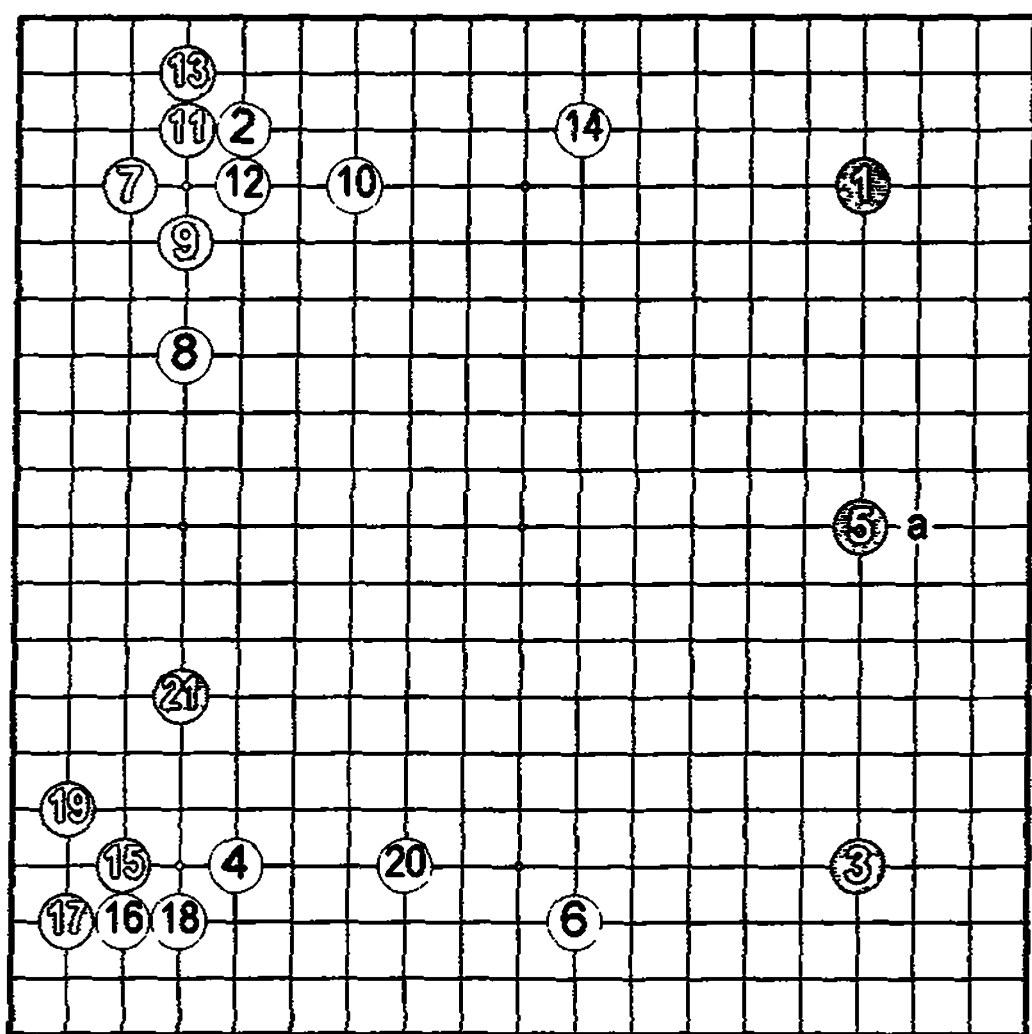
Как видите, эти стрелки упираются в камни △. А это значит, эффективность санрэнсэй резко упала. Только в центр черные ещё сохранили давление, а по сторонам давления от хоси уже никакого нет. В итоге, санрэнсэй, а точнее просто три звезды, работают сами на себя, а не на позицию.

Посмотрите на следующей странице ход развития этого фусэки.



Белые поставили ход б.20. Конечно, белым необходимо доиграть форму внизу ходом б.20. Стоп!! Следующий ход черных очень важный. И это ход ч.21 на *третью* линию. Камни белых «12» и «18» хорошо приготовились к прыжку. Главная задача для них – «разгрызть» черную сферу справа. Это, как крысы, несущиеся к лакомому куску сыра. Если поставить черным санрэнсэй, то это только на руку белым. Поэтому ход ч.21 –лучшее решение. Белым сложнее атаковать черные звезды, т. к. у них имеется прикрытие – камень на *базовой* третьей линии.

Итак, хочу напомнить вам о том, что фусэки старайтесь ощущать, как живой организм. Правда, для этого необходимо развивать фантазию и такое богатство, как ассоциативное представление.

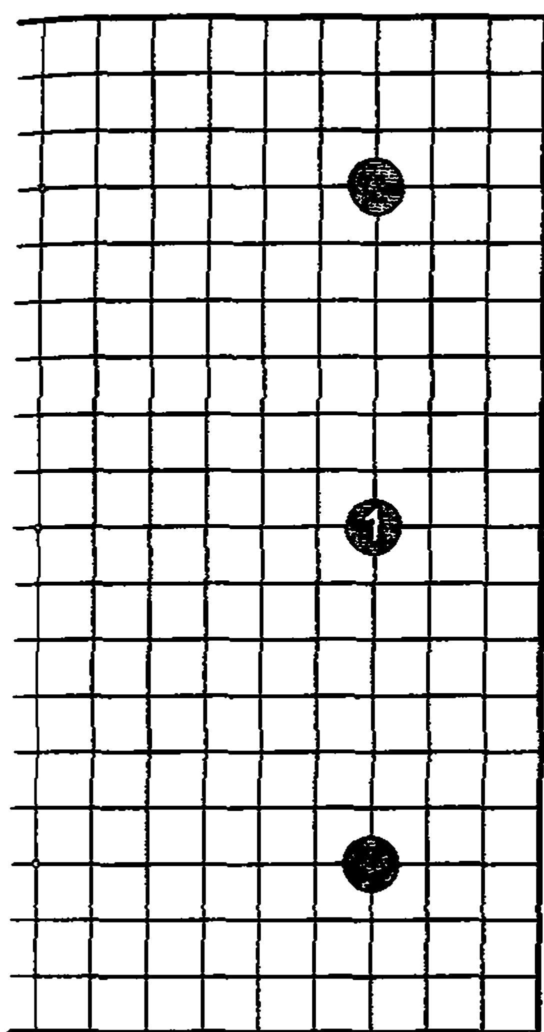


А теперь посмотрите такую же форму фусэки, но разыгранную после построения санрэнсэя – ч.1, 3, 5. Теперь вы понимаете, что камню ч.5 лучше бы стоять в пункте «а». Конечно, никому не придет мысль о том, что черные ошиблись, ставя камень ч.5. Но почему *так случилось, что ход* ч.5 испортил всю позицию? Дело в том, что черные просто не понимали идеи с.р.с. и основных принципов фусэки при этих звездах.

Вот, примерно, так, взглянув на позицию одним взглядом, профи быстро определяют уровень игрока поставившего её. Так что не всё приходит от Будды. Много приводит к мастерству работа и усердие мысли.

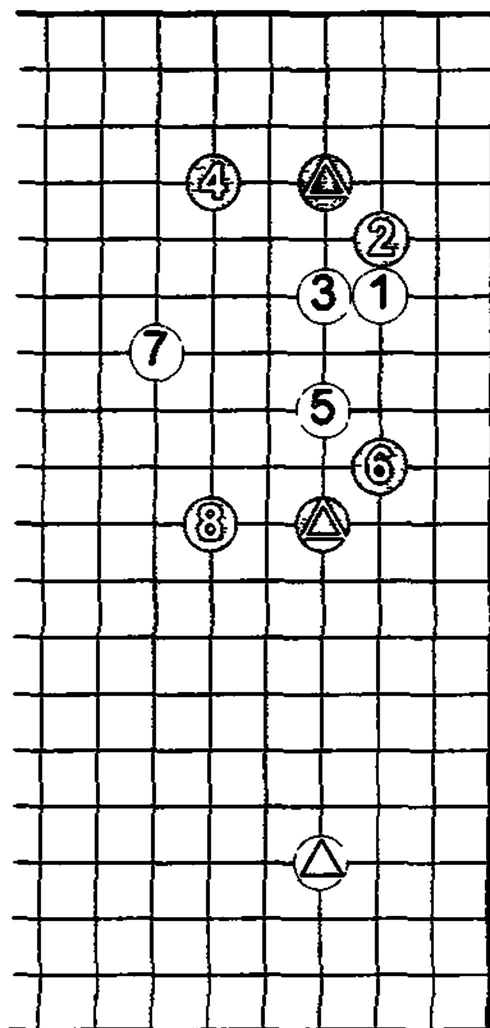
3. Санрэнсэй и «моё»

Самое первое слово, которое вплотную должно стоять около слова «санрэнсэй», это – *«моё»* (сфера влияния)*.

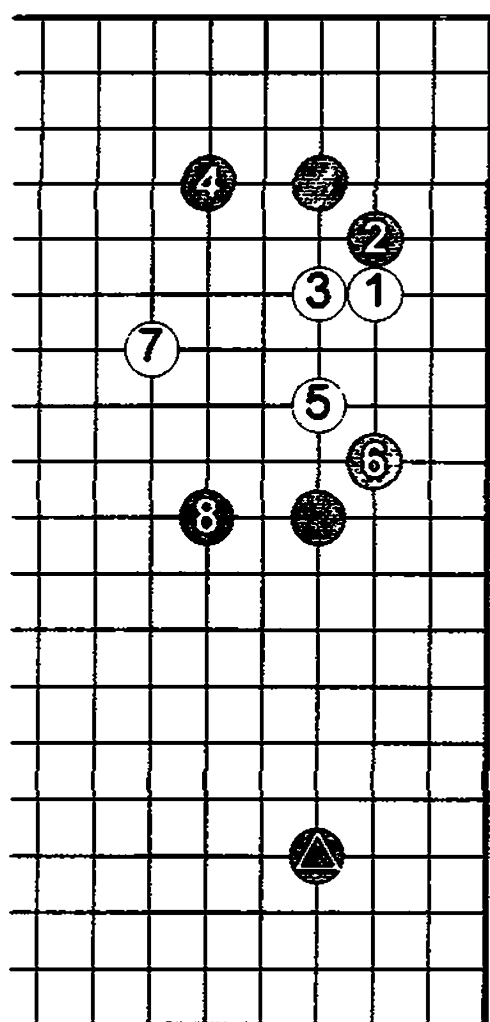


Перед вами санрэнсэй собственной персоной. А это ни что иное, как форма «моё». Это – атакующая сила, готовая перейти как в мощное давление на противника, так и не лишенная возможностей отгородиться и получить хорошие материальные владения.

Однако не надо думать, что, поставив камень ч.1, вы запросто уйдёте от борьбы и получите именно в этой зоне все доходы. Обычный пересчёт влияния на конкретные очки в виде полученной территории в санрэнсэй считается не пригодным. Развертывание силы звезд надо воспринимать, как атакующую мощь. Это очень важное отличие, и не забывайте о нём. Помните, что санрэнсэй скорее похож на грозную танковую армию, а не на кавалерию, занимающую один населенный пункт за другим.

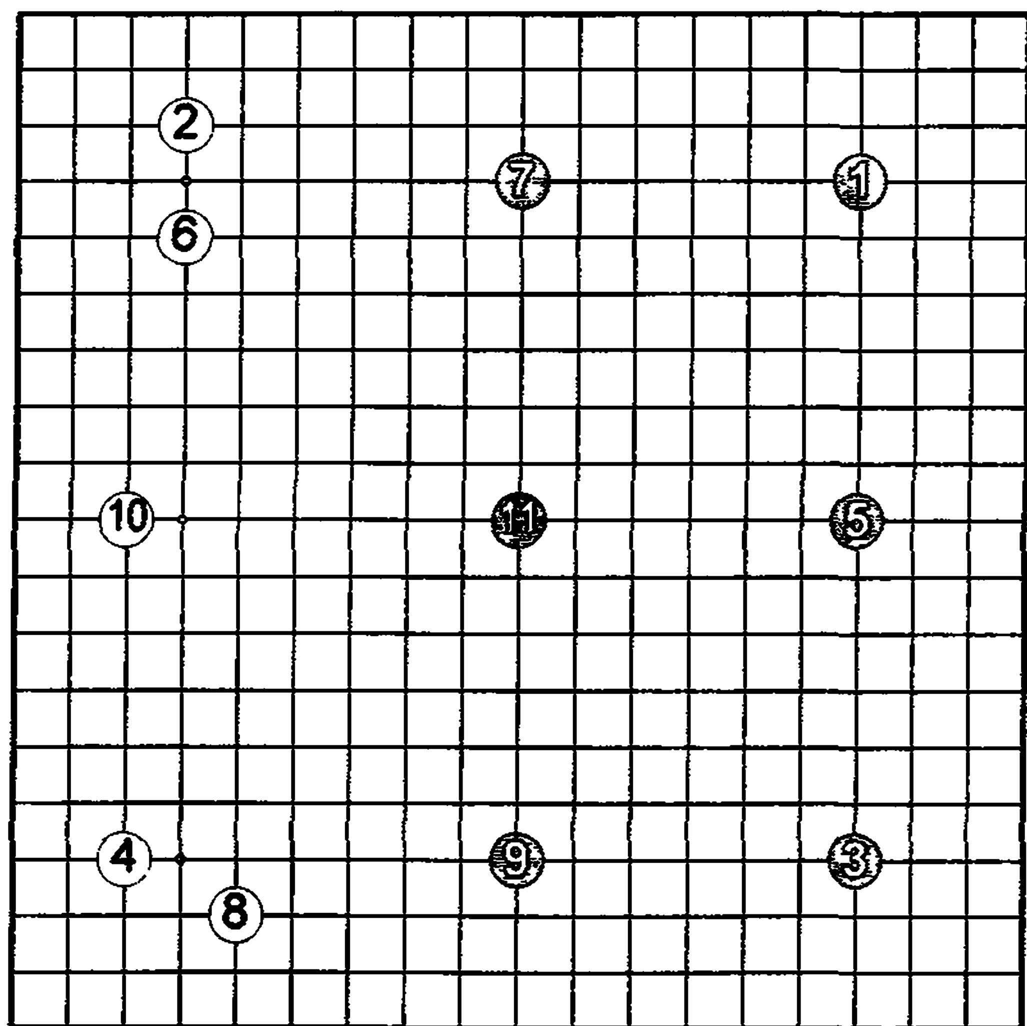


В правом нижнем углу расположился белый камень - △. У черных же стоит обычная легкая форма из камней △, что, в принципе, представляет собой сферу влияния в этой зоне. *Пусть сейчас ход белых и они выполнят* утикоми – б.1. Далее, ход за ходом белые разрушают эту сферу черных. Причем, как ни странно, камень △ в этом разрушении принимает активное участие. Иными словами, одна из главных заслуг приписывается именно ему.

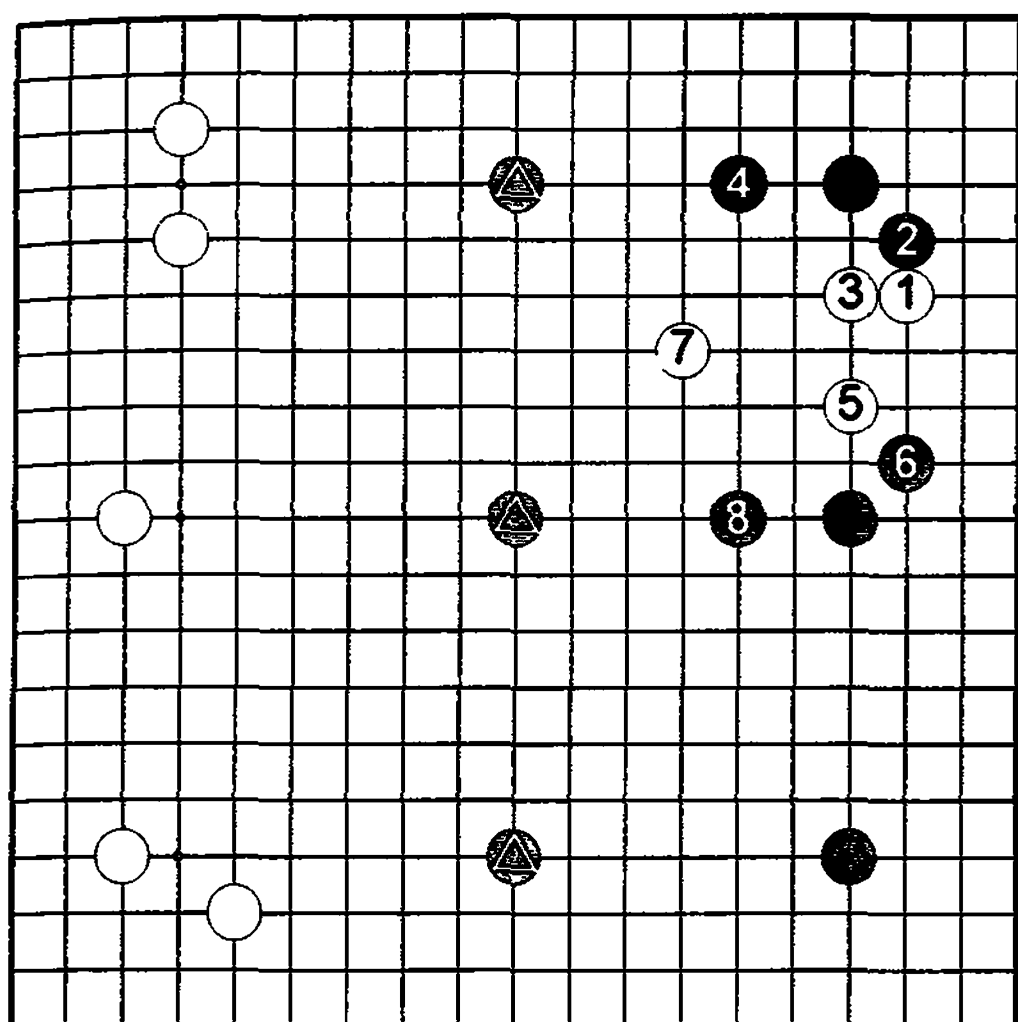


Чтобы лучше в этом убедиться, давайте поставим в том углу черный камень - △. Вы видите, что образовался санрэнсэй. И пусть белые снова так же атакуют ходом б.1. После хода ч.8 верхняя зона подверглась разрушению. Однако в процессе борьбы в нижней области образовалась новая сфера влияния («моё»). Я обычно такой случай называю «нидзюкодзю» (дословно, двойная конструкция)*. По ассоциативному принципу это можно сравнить с регенерацией. Вы, наверно, знаете, что происходит с ящерицей, когда её берут за хвост. Она оставляет часть хвоста, чтобы спастись, а потом эта потерянная часть у неё восстанавливается. У людей самый простой пример – это регенерация кожи.

Далее, полученную сферу влияния можно снова обрушить на построение белых наверху, не боясь за собственное построение. Дело в том, что при попытке белых снова идти на разрушение новой сферы, они вынуждены будут создавать очередную слабую группировку в расположении черных.

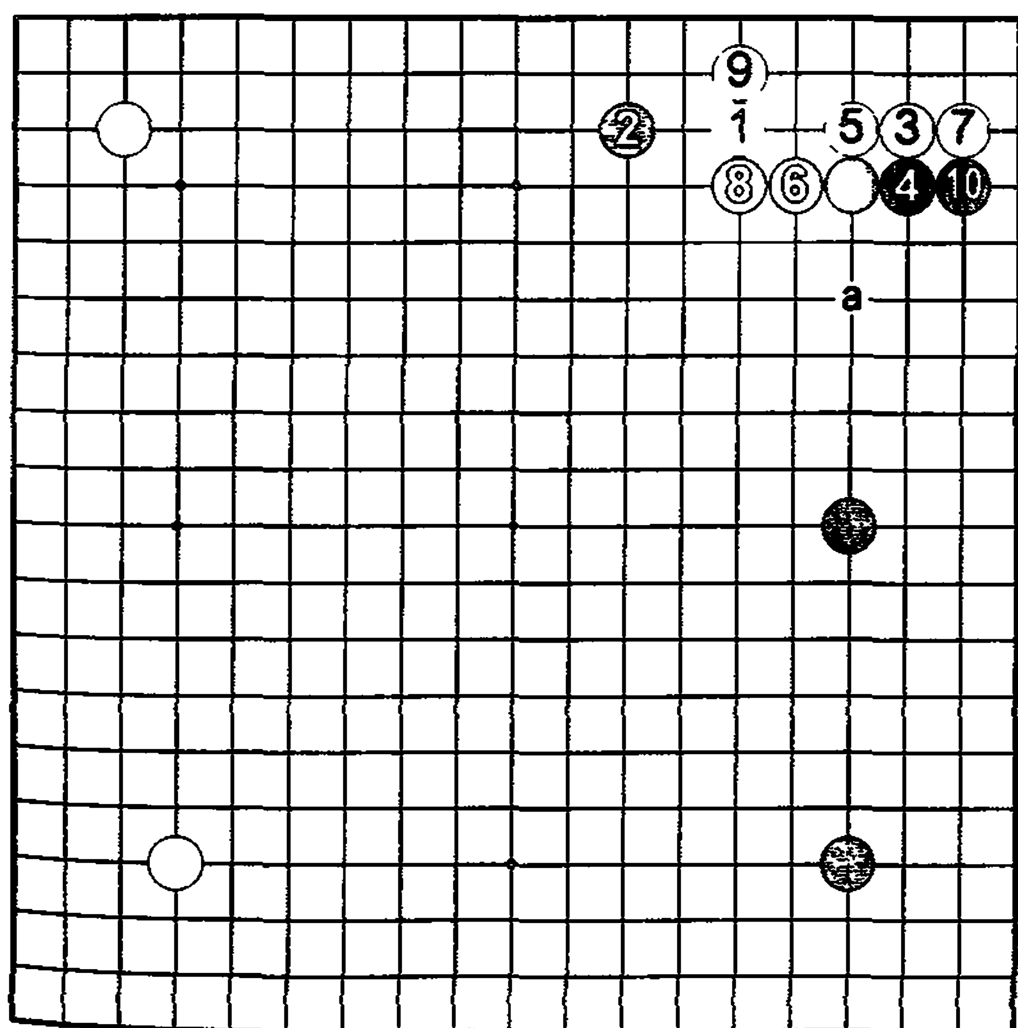


Посмотрите на другой характер разыгранной формы. Здесь после хода ч.11 вы без сомнения станете сравнивать построение черных с танковой армией. Действительно, у черных образовалась чрезвычайно внушительная сфера влияния («омоё»).



А теперь пусть белые снова организуют бой, начиная с хода б.1

Как видите, справиться с этой силой черных без посторонней помощи, практически, невозможно. Дело в том, что регенерация «моё» в данном примере уже не только создает такую же новую сферу, которую забрали белые, но регенерация протекает удвоенно. Да и атака на формы белых намечается тоже двойная. Вы догадались о причине происшедшего? Разумеется. Три черных камня △ великолепно включились в общее дело формы санрэнсэй. Черная армада угрожающе надвигается на расположение войск белых слева. Однако главный взгляд ваших глаз должен быть направлен на нижнюю сферу «моё». Я думаю, она достаточно хорошо греет вашу душу (если вы играете черными).



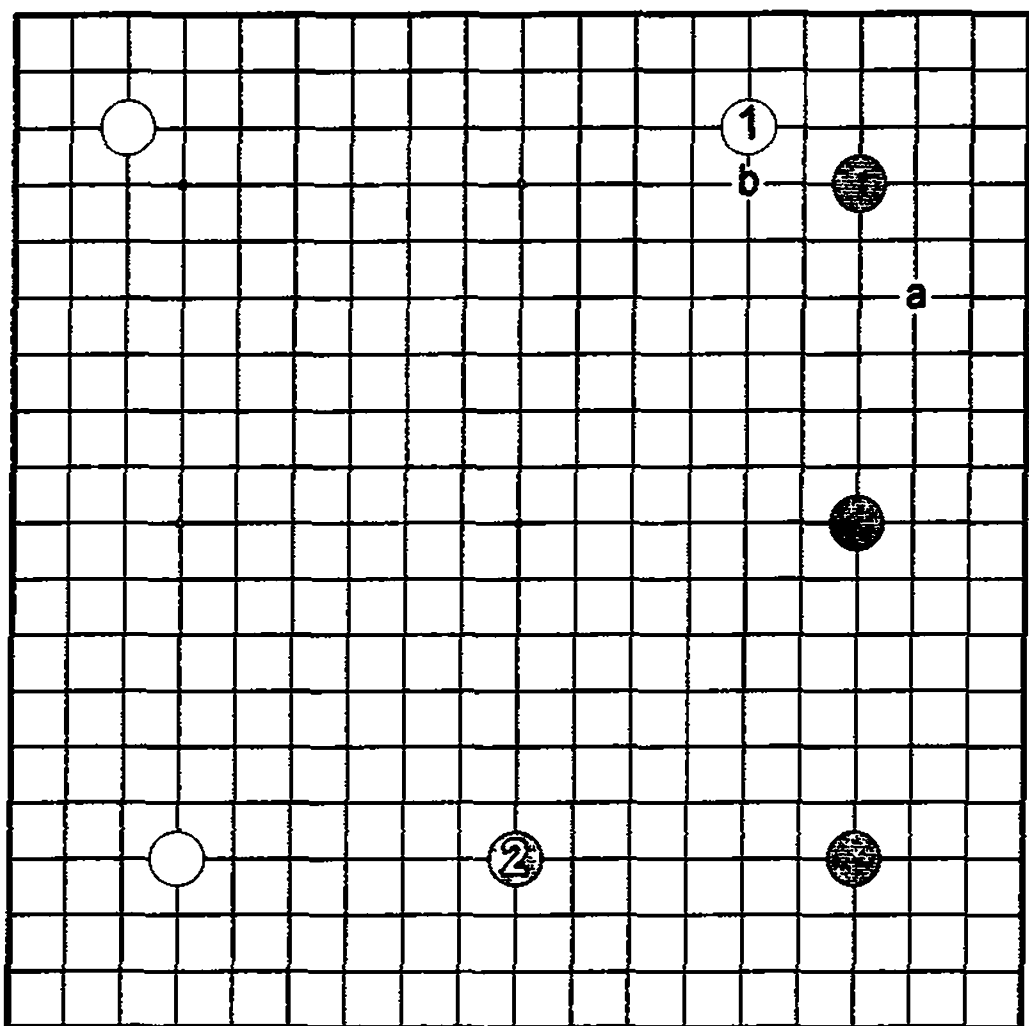
Обычно против санрэнсэй белые ставят внешнее какари б.1. У черных здесь существуют два способа реализации санрэнсэй. Оба способа направлены на создание «моё». Одно из них – хасами (клещи, зажим)*. Например, иккэнбасами - ч.2. Ход б.3 – сансан - стандартный. А после осаэ – ч.4 можно разыграть вариант до хода ч.10.

Как видите, черные получают «моё», которое вполне удовлетворяет их. А в не далеком

Фундамент санрэнсэй-фусэки.

будущем можно говорить и о плане больших земель. Идея близка к её реализации.

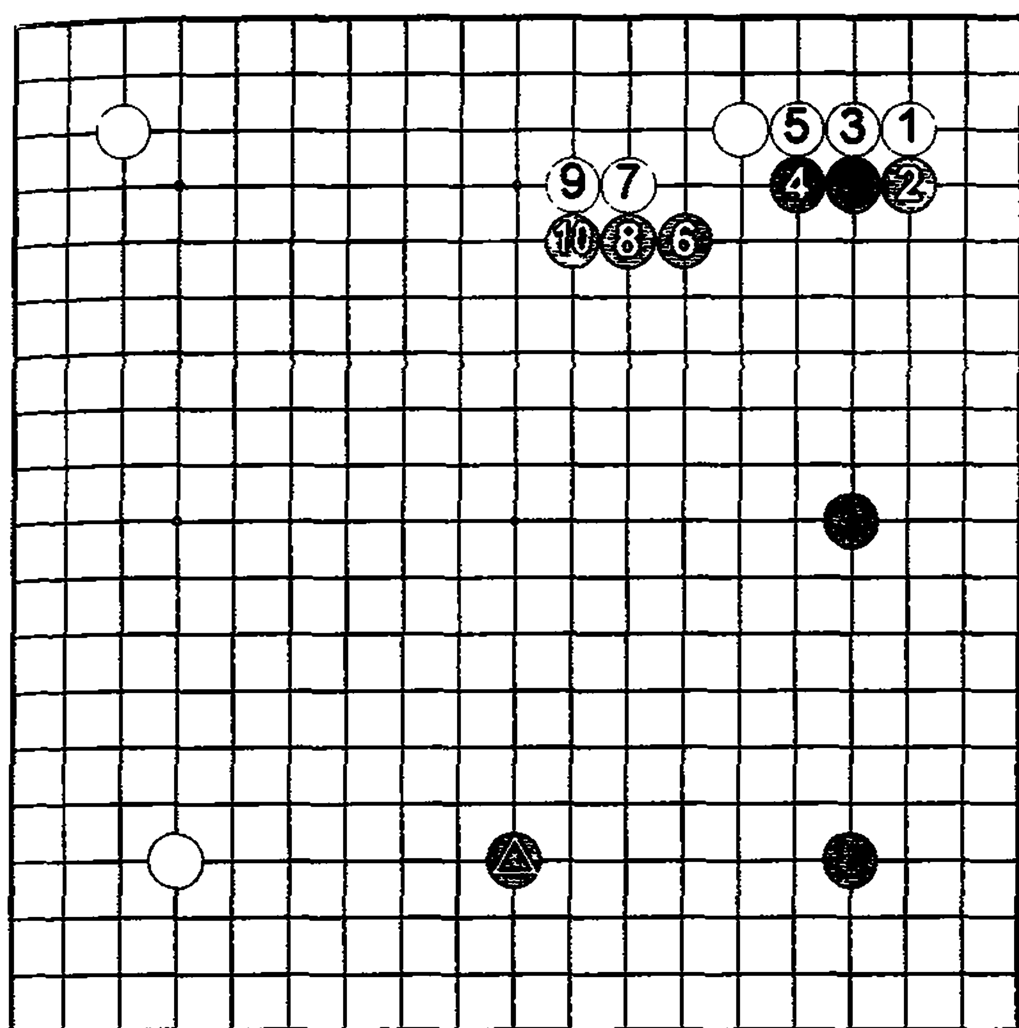
Однако такая игра не очень популярна среди профи. Они не придают большого значения камню белых какари, т. к. в противном случае правая зона может подвергнуться со стороны белых большим изменениям, трансформируясь в новые замыслы и идеи противника. Профи на ход б.1 чаще отвечают спокойно тоби – «а», давая с.р.с. работать на будущее и не раскрывают своих планов в начальной стадии фусэки.



А вот тема для размышлений для более высокой ступени в игре.

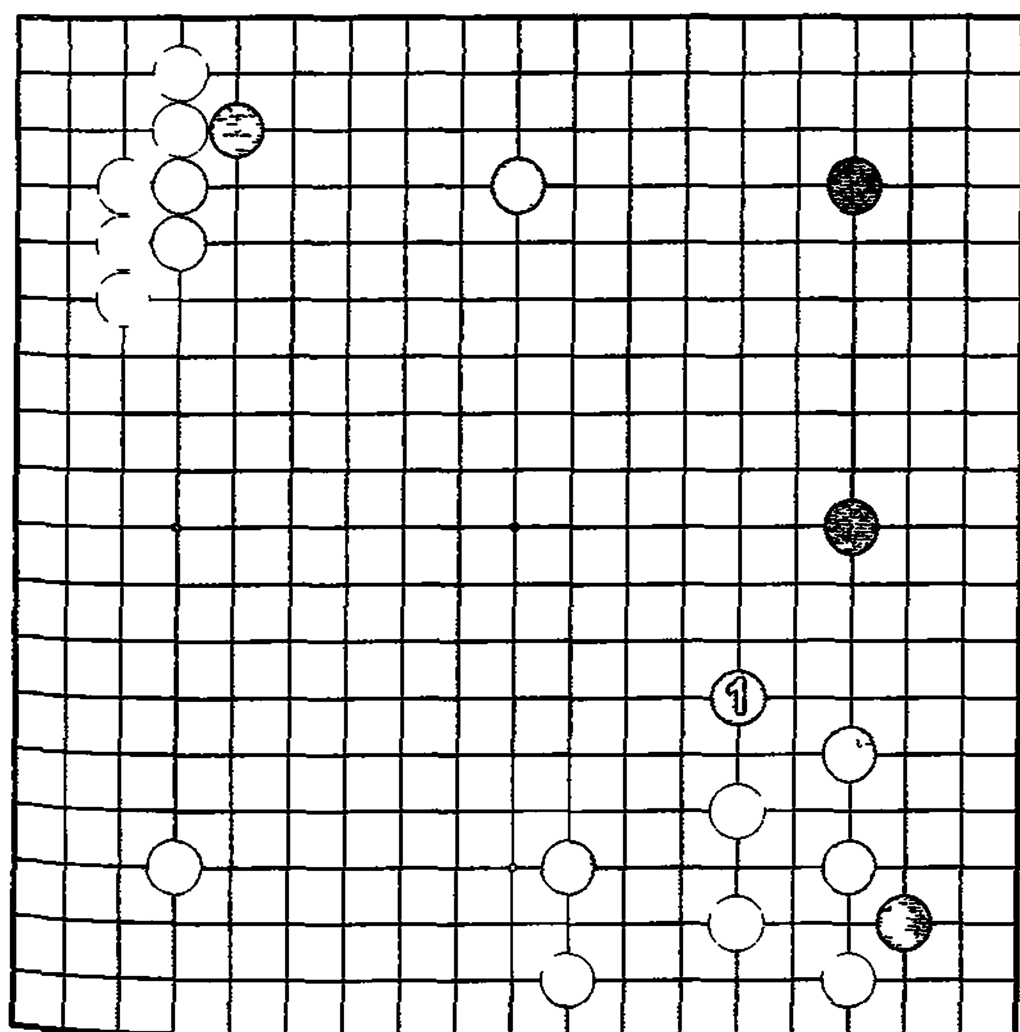
Против какари б.1 черные берут пункт «оба» на нижней стороне – ч.2. Иногда можно видеть пренебрежительное отношение к этому ходу. Но разве главная идея – регенерация «моё» – нарушается этим ходом черных? Думаю, что нет. Работа звезд переносится в новую сферу пространства. Это, как бы, ящерица с мышлением высокого класса - только хотели схватить её, а она сама оставляет кусочек хвоста и избегает насильственного расставания с частью своей плоти.

Что касается белых, то им ничего не остаётся, как продолжать атаку угла. Например, ходом «а» ставить рёгакари (а точнее – хасами камню хоси). Что же делать черным? Вспомните о мобильности и универсальности камня хоси. Здесь лучше атаковать сильный камень белых - цукэ «b», принимая бой с превосходящими силами противника. В дальнейшем мы изучим этот вариант борьбы, где черные выходят из боя с достоинством.



Пушка санрэнсэй выстрелила ещё одной звездой - ▲. Белые снова могут сыграть в сансан. Но посмотрите, что выходит. Ч.2 - осаэ, и далее ч.6, 8, 10 - упорно проводится прием осаэ. Представьте эту же игру, но без камня ▲. Выдвижение черных в центр камнями «6,8,10» было бы не эффективным. Тем более, за это черные платят не малыми деньгами (верхняя сторона - крепкие очки белых). При наличии же камня △ сфера влияния с.р.с. переместилась с правой стороны в центр и, думаю, если бы играли белыми вы, то на такое утикоми в сансан не пошли бы. Даже с получением прибыли на верхней стороне.

Думаю, вам понятно, как происходит нарастание «моё» из малого в большое в системе с.р.с. Но давайте посмотрим ещё примеры.



Перед вами позиция, в которой у каждой стороны может родиться свой долгожданный ребенок - «омоё». Для этого осталась малость - найти самый ценный пункт. Вы догадались, что позиция имеет *временну́ю* характеристику. Ну, конечно, это - состояние «тэннодзан» - критического момента. Значит надо в этом положении войск искать критический стратегический пункт. Это - ч.1!

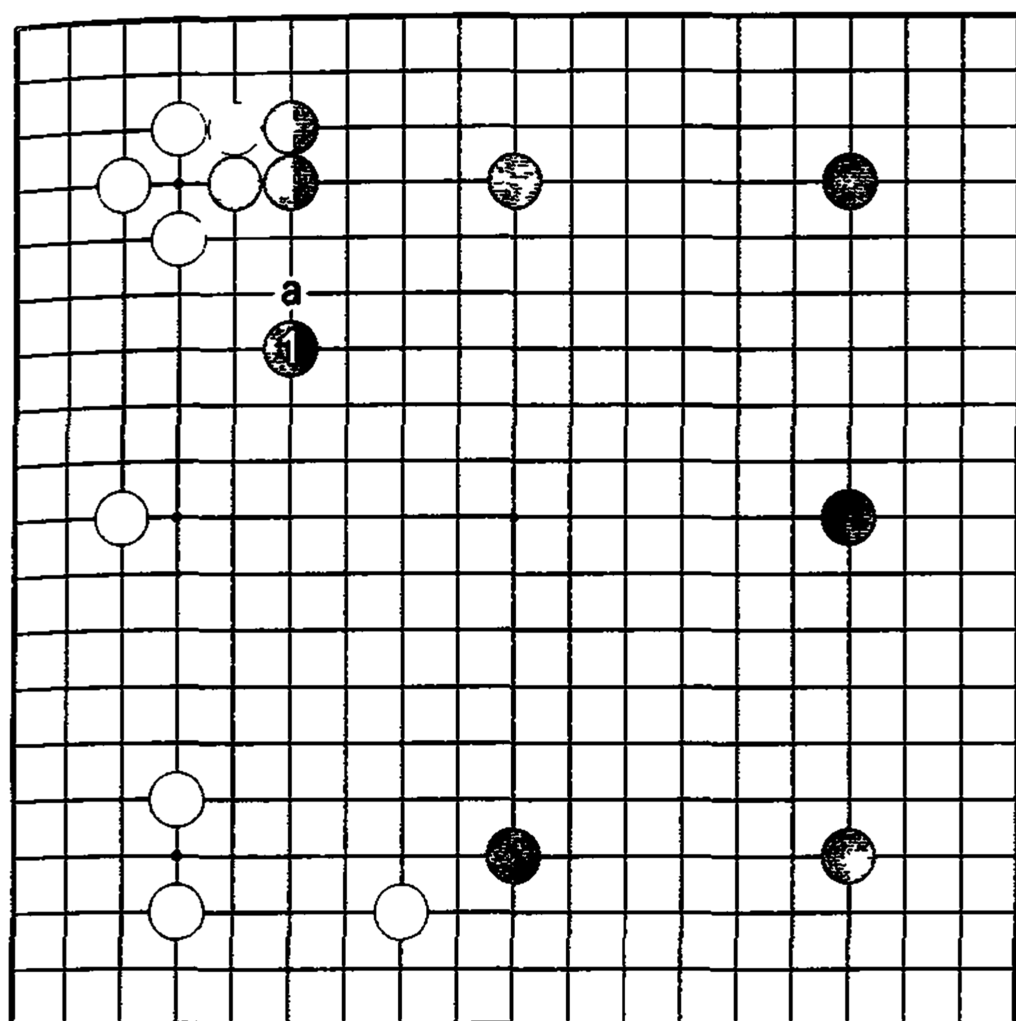
Теперь сфера влияния трех звезд справа и «моё» наверху приступили к общей работе. Это – монолит, образовавшийся из средних и мелких представителей. Но знайте, что у белых такая же возможность практически пропала; камень ч.1 придавил форму белых внизу и угрожает им блокировкой. Отличный удар!

Есть игроки, которых мучает мысль о том, что у хоси имеется слабый пункт сансан и они спешат ликвидировать эту слабость, укрепляя в тоже время верхнюю сторону (спору нет - там не все крепко). Итак, допустим, что черные играют, например, ч.1 - тоби. Теперь уже белые используют условия захвата критического пункта и занимают его - б.2. У черных образовалась брешь - «а», надо защищаться. Но после хода б.«b» - тоби белые получают долгожданное дитяти - «омоё». Они только мечтали об этом, но... спасибо черным, они помогли сбыться этой мечте.

К сожалению, многие любители го отказываются от подобных идей. Они убегают в нору, затаскивая с собой полученные куски прибыли. Но такая игра бедна и не может помочь ему обрести уверенность в борьбе. К тому же, играя только «в деньги», можно вообще потерять вкус к игре. А о духовном росте такого игрока не может быть и речи.

Но вернемся к с.р.с. Для играющего это фусэки, необходимо постоянно помнить о тэннодзан. Важные стратегические моменты, соотносящиеся со временем, в этом фусэки происходят значительно чаще, чем в любых других. Ну а «моё» в с.р.с. фусэки - главный конек. Вот и получается, что там, где «моё», там и тэннодзан.

А вот еще один пример для убедительности.



Ч.1 - важный пункт. На первый взгляд может показаться, что лучшее решение - захватить пункт тэнгэн (хоси в центре)*. Помните, мы говорили о танковой армаде? И действительно, у черных три звезды справа, две звезды на сторонах (наверху и внизу). Осталось только взять тэнгэн и все готово для наступления. Но это - наивные рассуждения. К данной ситуации надо подходить творчески. А именно. Пусть будет ход белых. Они пойдут в тэнгэн? Навряд ли. Ход был бы не вовремя и с отсутствием логики. А вот игра в пункт «а» - это уже серьезно. У белых появляется возможность двигаться на неприятеля, да и сфера влияния получается внушительной.

Итак, снова на арену выступает тэннодзан и снова судьба партии решается на границе сфер влияния.

Господа! Я поздравляю вас с успешным знакомством с санрэнсэй фусэки (с её фундаментом). Хотелось бы надеяться, что это фусэки вас заинтересовало, как фусэки богатое и по глубине замыслов, и по обилию эмоций. Но чтобы хорошо изучить любое фусэки, необходимо знать и понимать дзёсэки, употребляемые в них.

В следующей главе предлагаю вам окунуться в саму «кухню» любого фусэки - дзёсэки.

Глава 2. Дзёсэки в санрэнсэй фусэки.

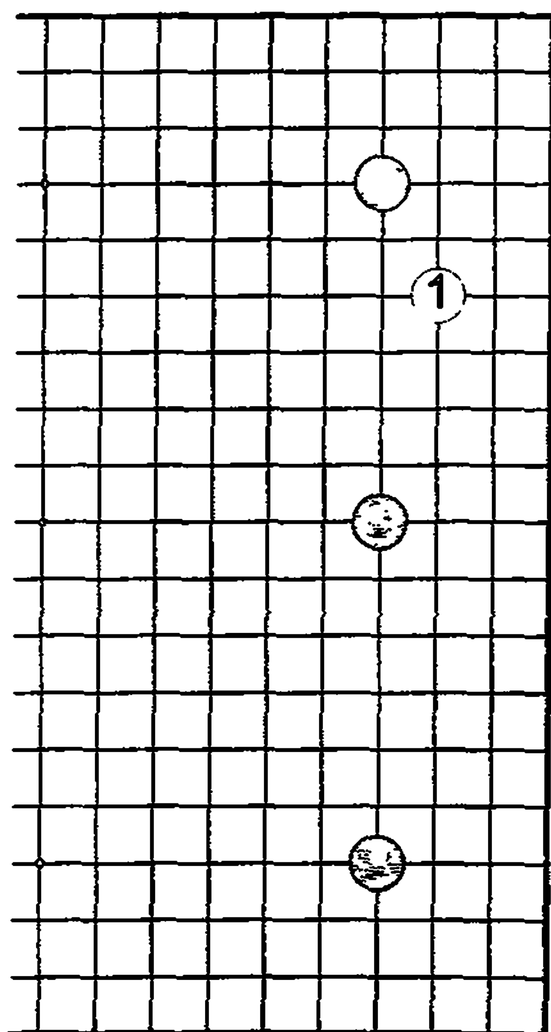
Форма 1. Какари изнутри.

Когда построено с.р.с. фусэки, у противника возникает ощущение беспокойства, и его взгляд устремляется в это «моё», да и руки чешутся заняться разрушением этой силы.

Чтобы как-то тягаться с силой с.р.с. чаще всего делают какари (атака)* на камень хоси в одном из углов.

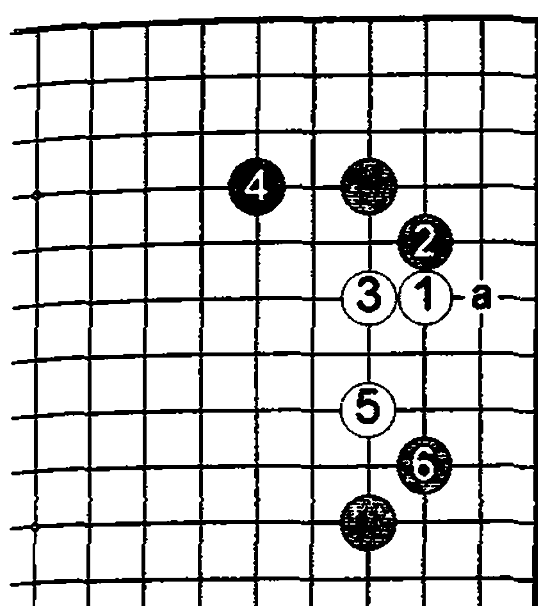
Разумеется, черные тоже прекрасно сознают, что сейчас с самого начала игры начнется драка. И как вы знаете, события будут разворачиваться в углах. Это значит, что вам придется употребить все ваши знания о дзёсэки.

На основании предыдущих теоретических толкований вы знаете, что главная идея с.р.с. — быстрое развертывание боевых порядков на поле. Исходя из этого, давайте и будем изучать дзёсэки, которые могут возникнуть в с.р.с. фусэки.



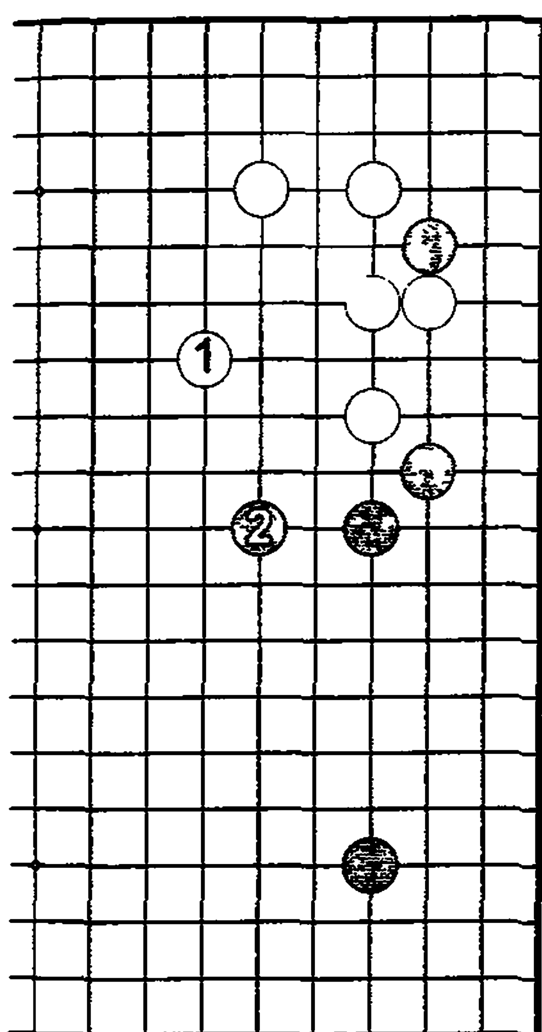
Итак, форма 1.

Б.1 сразу же - это все равно, что забраться в чужой карман. В принципе, такое какари в самом начале фусэки считается очень плохим. Зона черных очень сильна и, если вы ставите такое какари, то сразу попадаете в жаркий костер борьбы. Однако и черным не стоит уповать на свою сильную форму. Что ни говорите, а ход какари (где и когда бы он ни был сделан) – ход сильный.

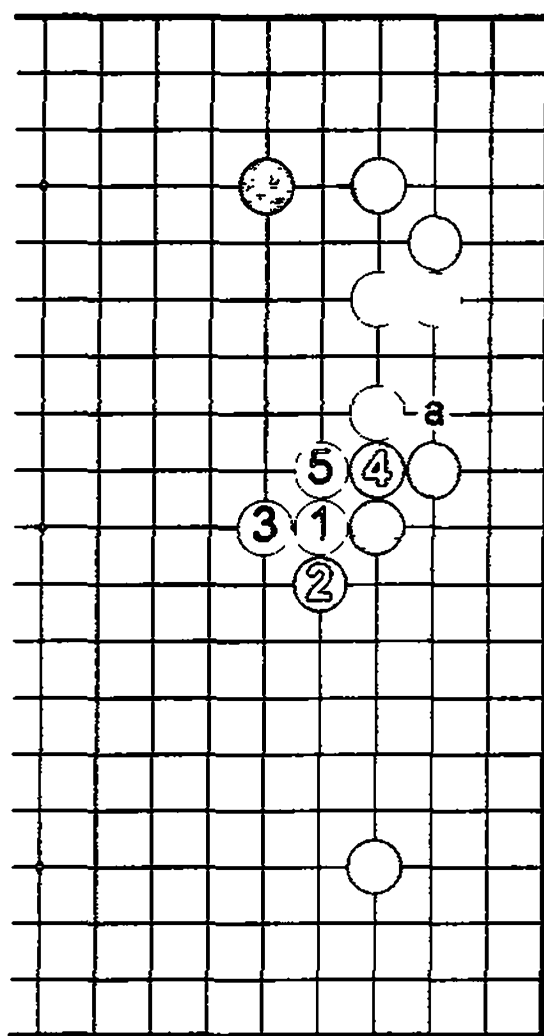


Показанный на диаграмме случай вам уже немного знаком из первой главы.

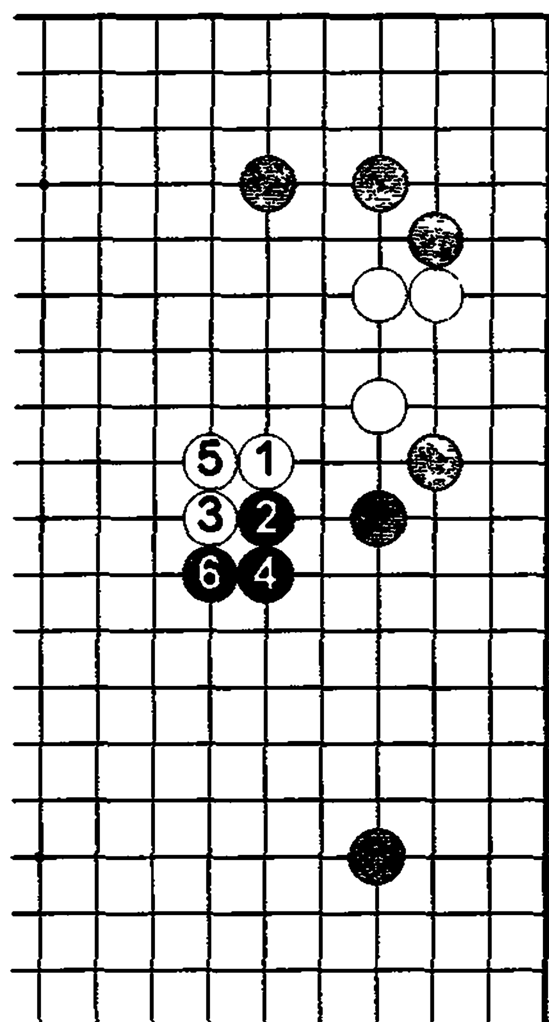
Ч.2 - косумицукэ и ч.4 - тоби - это совершенно правильная игра. А если последует б.5, то можно вступать в драку - ч.6. Такая игра, конечно, не ограничивается только этим фусэки. Точно так же можно играть и при гандикапе в 6 камней. Итак, запомните, что ходами ч.2, 4 черные создают белым тяжелые условия борьбы.



Далее, например, белые бегут - б.1. Здесь для черных хорошо гнаться за ними - ч.2. Но главная цель черных совсем другая - это построение нового «моё». Часто происходит так: если один угол подвергается разрушению, то надо строить игру таким образом, чтобы за эту потерю получить что-то новое. И здесь, это новое - сторона и нижний угол - очередная зона, которая не может не беспокоить оппонента.

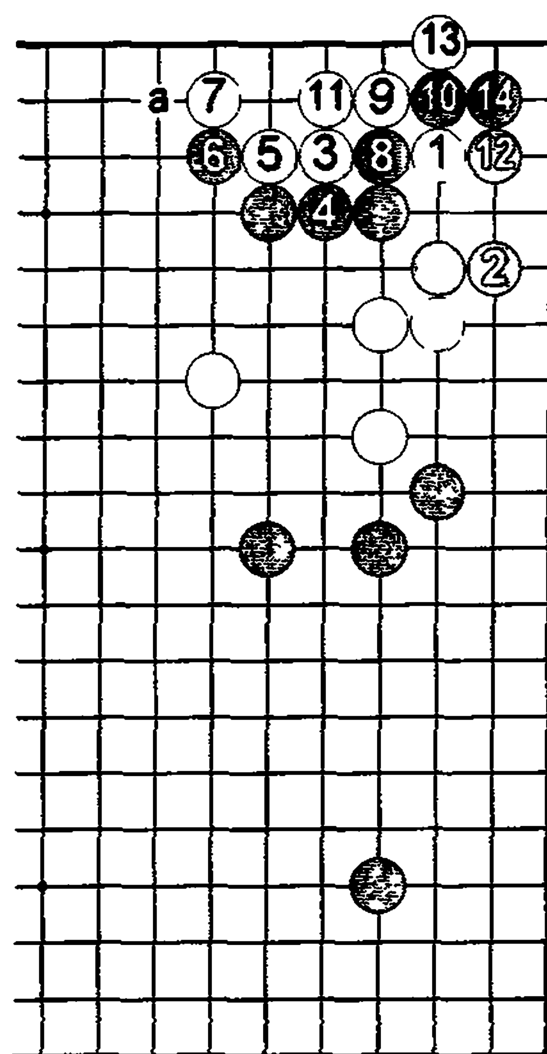


Разумеется, у белых имеются в запасе и другие пути развития полученной формы. Например, ход б.1. Тогда следует ч.2 - ханэ и ч.4. Допускать белых в пункт «4» нельзя, иначе у них получится хорошая форма. Это очень важный пункт для обеих сторон. Белые вынуждены играть б.5. Далее черные могут ставить «а». Это самая сильная атака на форму белых.



Другой случай - б.1. Здесь черным хорошо отвечать ч.2, 4 - цукэноби. Тем самым черные строят очень сильное «моё» справа внизу и движение в центр - ч.6 выглядит значительно энергичнее.

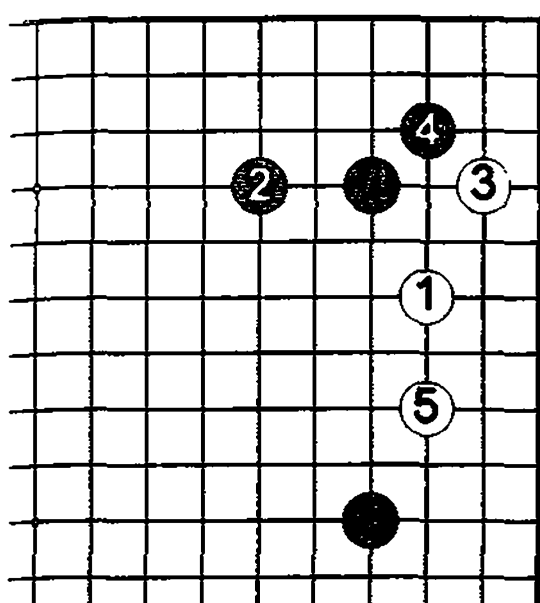
Давайте вернемся немного назад, к первой диаграмме на странице 31. Если сказать пару слов о белых, то после хода ч.2 им не следует делать тэнуки (пропуск хода)*. Да вы и не встретите людей, которые так поступают. Этот путь слишком щедр, если допускать черных в пункты «а» или «3».



Говорят: «сколько людей - столько же мнений». Ладно, скажет кто-нибудь, косуми от углового камня хоси - это может и хорошо, но у белых есть прыжок в угол - сансан, а мне это неприятно. И, чтобы получить кусочек территории, черные на ход б.1 сразу играют в пункт «8». Но после этого белые ставят камень в пункт «2» и с удобством устраиваются в кресле (как дома). Практически, белые обретают жизнь. Такая игра для черных совершенно не годится.

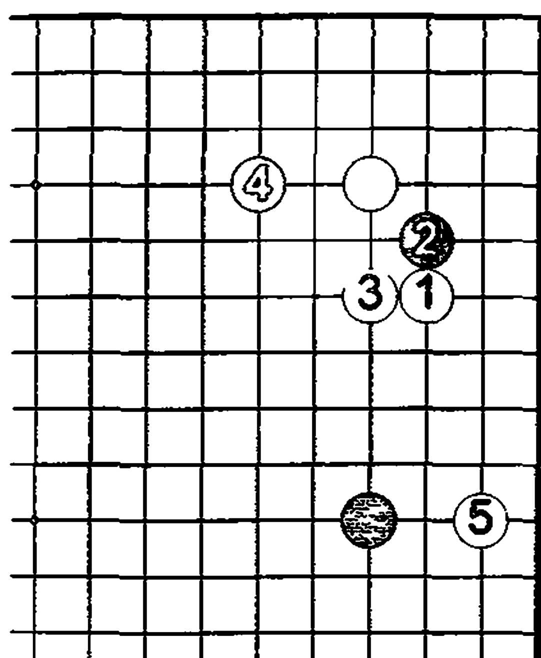
Другое мнение. После б.1 - сансан черным лучше играть косвенное разрезание - ч.2. Надо смириться с борьбой в углу. После варианта б.3 - ч.14 черные все-таки получат около 10 очков территории. Но не это главное Кстати, здесь ходом ч.8 (вместо «а») и далее ч.10 именно черные предлагают альтернативу белым - бери угол или выходи на верхнюю сторону. Суть этой игры заключена в последовательном продолжении атаки белых камней на правой стороне. Вот главная идея хода ч.2.

Но и белым необходимо играть в сансан. Иначе, если черные поставят свой камень в пункт «2», тогда и белые камни справа будут слабы, и угол силен. У белых - двойная потеря.



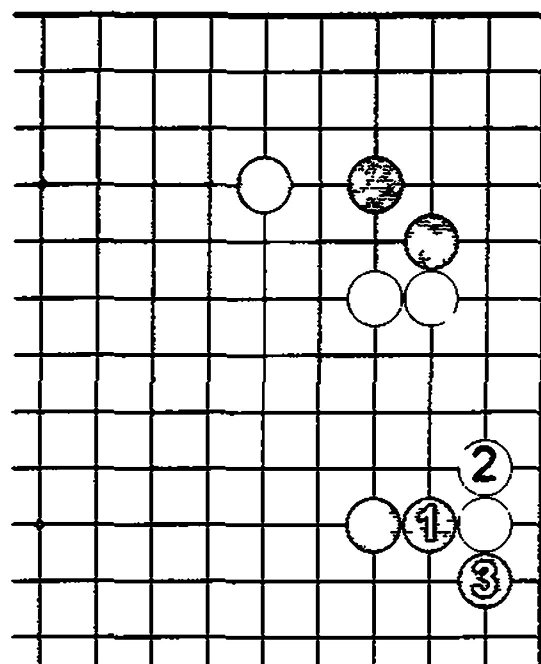
Строить форму санрэнсэй нравится многим. Но если вы ленитесь ставить косуми от углового камня хоси и вместо него идете ч.2 - тоби, то это ошибка. Хотя в принципе можно сказать, что такой ход не является нарушением законов го. Однако посмотрите дальше. Б.3 - единственно верное решение, и у белых после б.5 образовалась жизнеспособная форма. Если сравнить этот итог с первой диаграммой на странице 31, то говорить просто не о чем.

Однако среди играющих вы можете на это рассуждение встретить реплику, что тоби - ч.2 - это стиль Такагавы в с.р.с. фусэки. Да, я так играю, но это не значит, что так надо играть *всем*, потому что так играю *я*, а это значит верно, и другого пути нет.

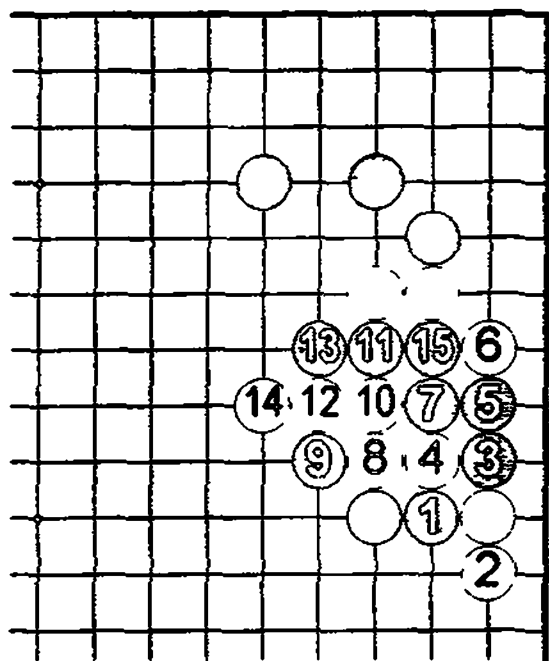


Игра ч.2, 4 не всегда проходит так гладко, как было показано. Белые могут поставить перед черными новую задачу ходом субэри - б.5. Дело в том, что дзёсэки с таким ходом не существуют. И если вы не знаете, как бороться с этим выпадом белых, то я вам сочувствую и вашему с.р.с. тоже.

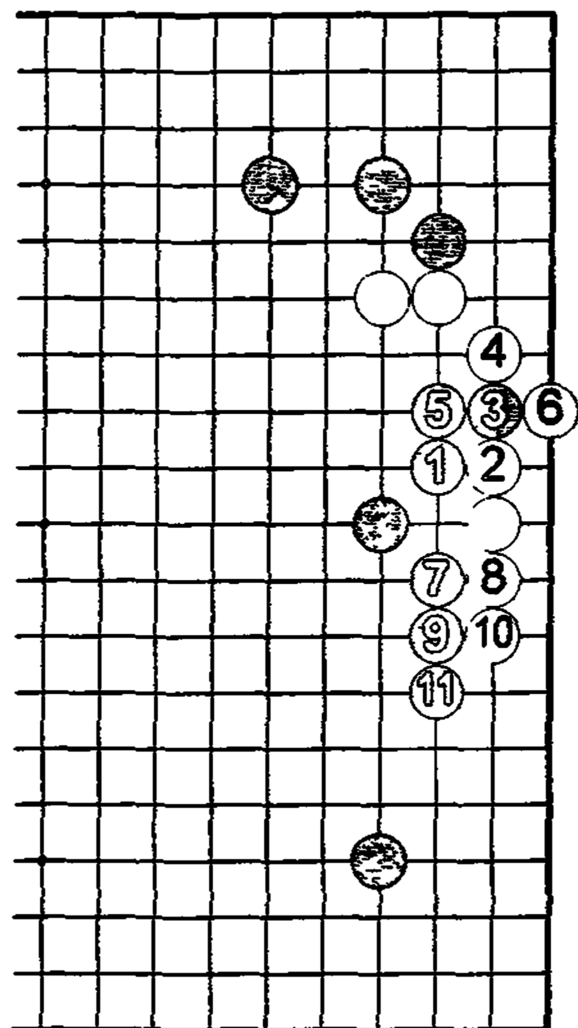
Ч.1 - цукиатари. Если вы знаете, как пользоваться этим оружием, то вам бояться нечего. Далее. Если последует б.2, то ответ прост - ч.3. Тем самым вы достаточно крепко держите «моё» внизу. Ходы ч.1, 3 заслуживают самого достойного внимания.



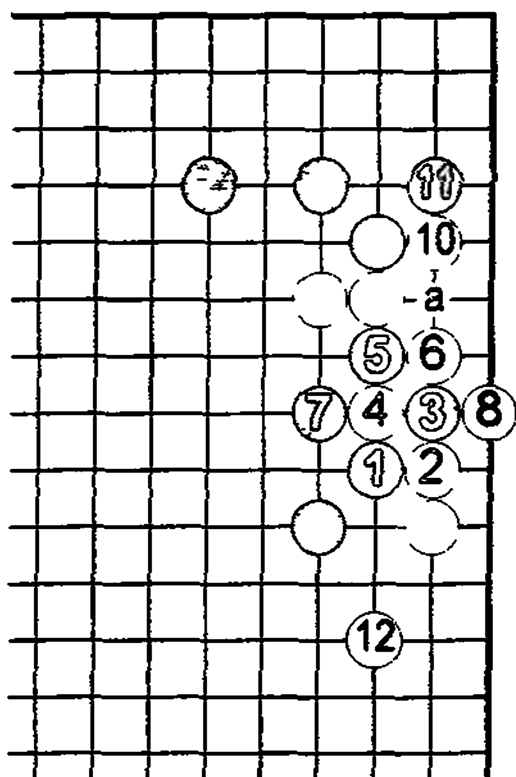
Дзёсэки в санрэнсэй-фусэки.



Но может случиться так, что белые на ход ч.1 ответят б.2 - ноби в другую сторону. Тогда черным лучше всего действовать решительно и не бояться ставить ход ч.3 - осаэ. После обмена ходами б.4 и ч.5 не будет ошибкой игра ч.7. И после соединения - ч.15 три белых камня безнадежны. Белым же не так-то просто взять оптом три черных камня на стороне. В общем, черные могут быть довольны.



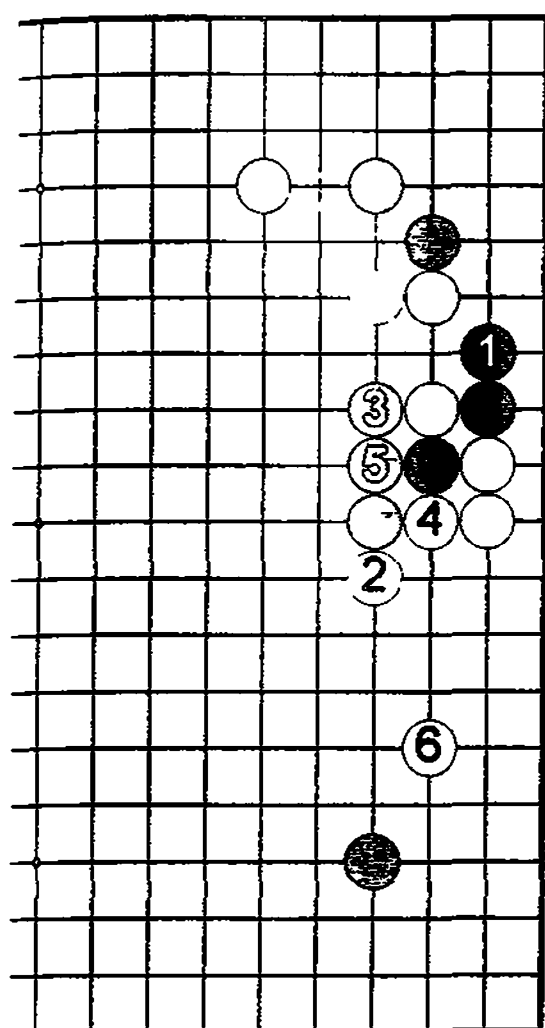
Ход ч.1 - косуми я не рекомендую ставить. Результат этого действия после хода ч.11 можно охарактеризовать так: белые расположились на второй линии. Ничего не скажешь - это все равно, что борец в партере. Однако я бы не пошел на косуми. Здесь у черных имеется много не выгодных вариантов. Например, ...



На ходы ч.1, 3 белые режут - б.4. Если на ход ч.5 белые играют в пункт «7», то после ч.«а», у черных, конечно, не плохо. Однако белые могут ударить б.6. После этого ни что не может остановить белых в их стремительном разрушении с.р.с.. После соединения - ч.9 белые ставят б.10, 12 и от черного «моё» ничего, практически не остается. А если черные вдруг вздумают вместо ч.9 играть «а», то попадут в ситуацию «ко», что навредит им ещё больше.

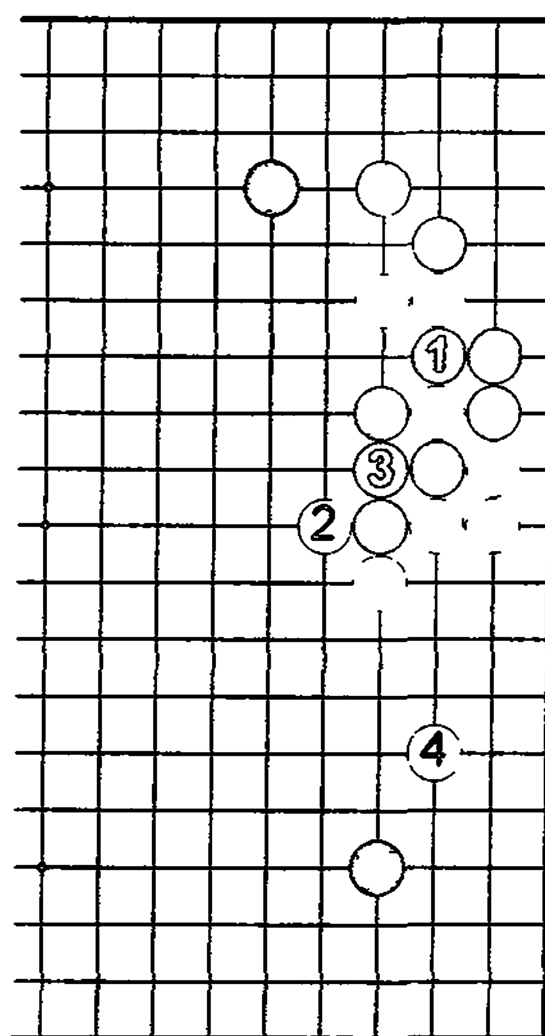
ч.9 - соединение (4)

Глава 2.



Но у черных есть вариант с заменой хода ч.5 (на предыдущей диаграмме) на ход ч.1 - нобн. Что же будет в этом случае? Б.2 - с угрозой и после б.6 белые получают прекрасную форму - и стабильна и легка.

А может попробовать вместо соединения ч.5 ...



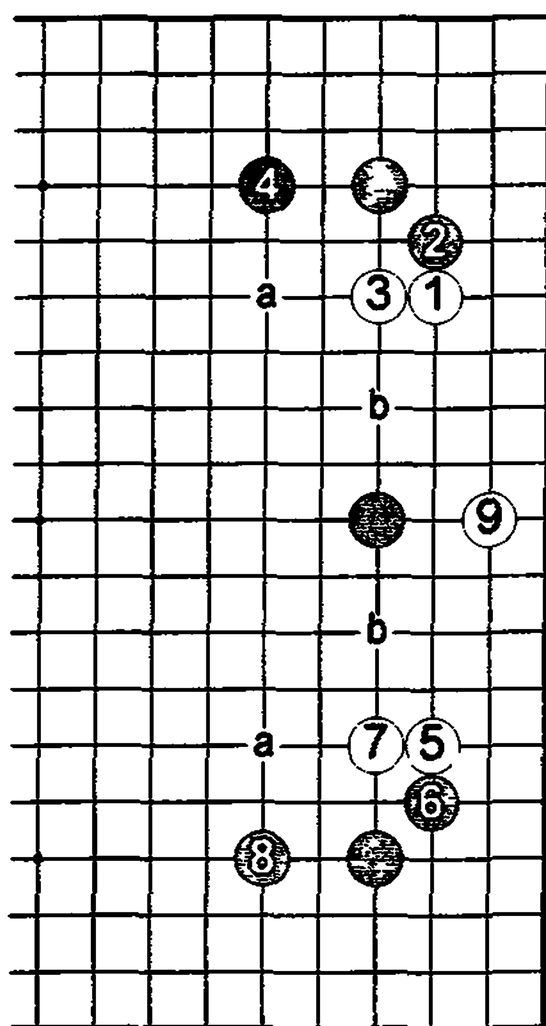
взять камень - ч.1? Получилась форма поннуки. Но после кикаси - б.2 и б.4 у белых добавился хороший шанс выхода в центр.

Как видите, игра подобная этой (что в с.р.с., что на форе) считается ошибкой.

Если вы думаете, что два белых камня наверху ваши, то может быть оно и так. Однако у белых от них имеется масса различных адзи (вкратце, адзи - удары, использующие силу близстоящих камней)*.

Вывод такой: с.р.с. разрушен, потеряно около 20 очков, а о вашем настроении лучше и не говорить.

Не лучше ли все-таки играть цукиатари, как показано на последней диаграмме на странице 33? И спокойно и симпатично.

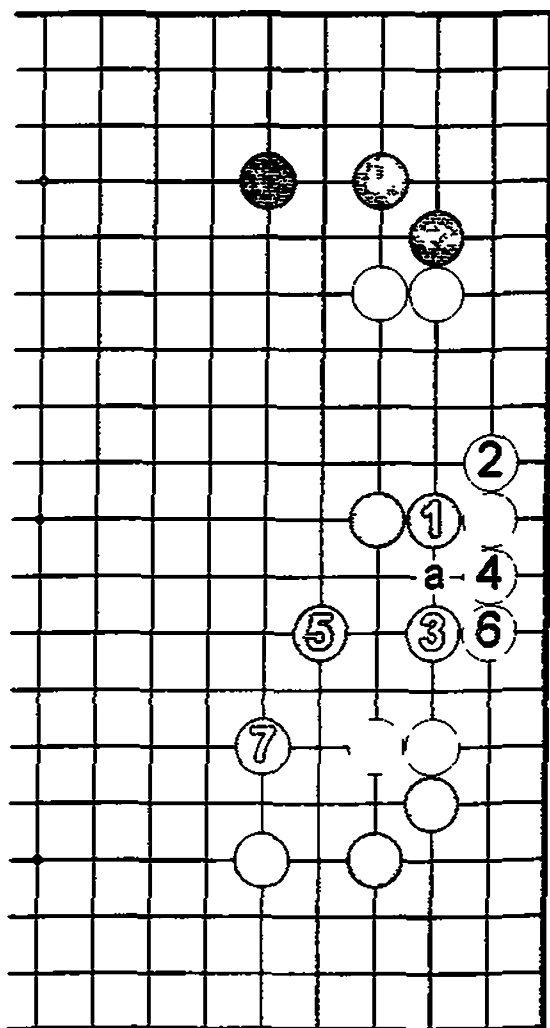


А вот примерчик на засыпку.

При игре на форе еще можно что-то придумать, а в с.р.с. фусэки может легко произойти пробуксовка. И вот я о чем.

На ход б.1 - черные все делают, как по писаному. Да и на ход б.5 - так же, как учили. И вдруг - б.9! Что делать черным? Белым, конечно, будет выгодно, если черные пойдут на блокировку любой из «двушек» ходом в пункт «а». Но если черные поставят камень на любой из пунктов «b», то одна из этих «двушек» станет тяжеленькой. Да и камень «9» как-то трудно связывать с ней. Так что же - «b»?

Однако давайте немного пофилософствуем. Белые по собственной инициативе пошли на «низкий полет» - камень б.9 расположился на 2-й линии. Тогда не поддержать ли белых в их желаниях и ещё крепче придавить к краю доски? Попробуем?

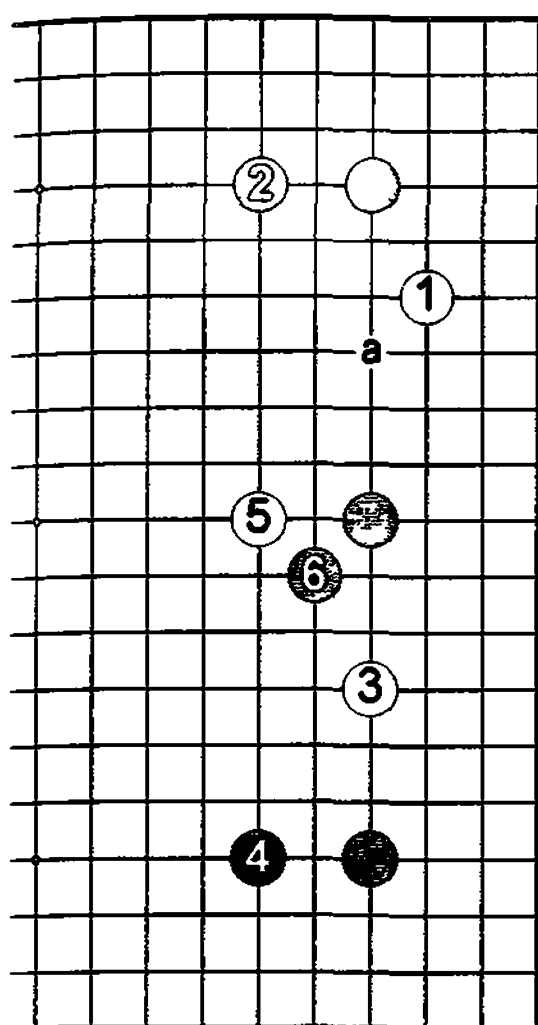


Ч.1, 3 - хорошее решение. Белые в этой борьбе должны быть энергичными (но! – на второй линии) и играть прочно - б.2, 4. Но разве после столь плотной игры они могут радоваться 10-ю очками территории? Как говорится, улыбку на лице черных уже не остановить.

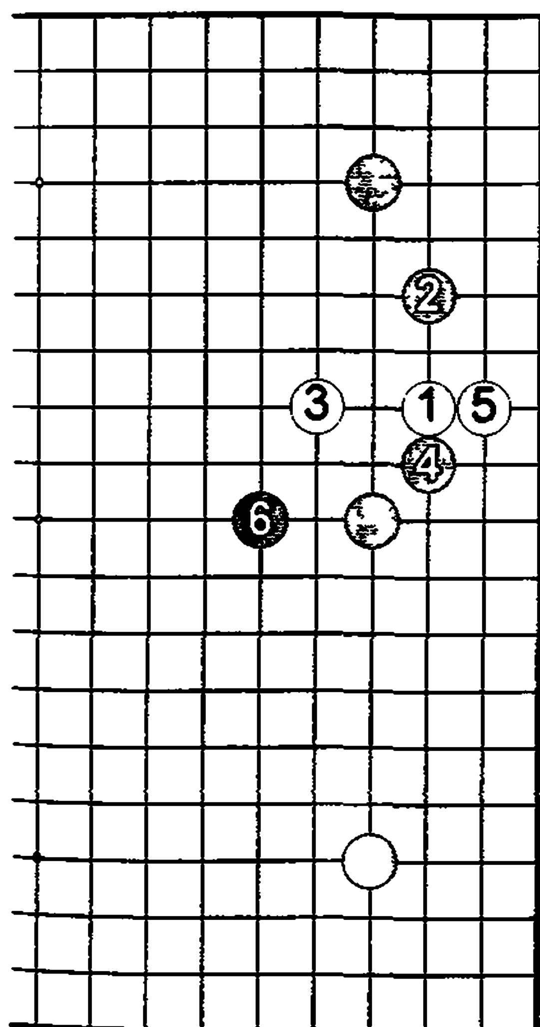
Однако знайте, что после обмена ходами ч.3 и б.4 у черных опасность. Белые могут пойти на разрезание в пункте «а», если черные вздумают поставить осаэ. Тогда обе белые парочки (наверху и внизу) засверкают своей красотой и бросятся в бой. Поэтому черным лучше построить форму ходом ч.5, угрожая (именно, угрожая!) перерезать белых.

Теперь давайте поищем совсем другую игру за черных при какари белых изнутри.

Глава 2.

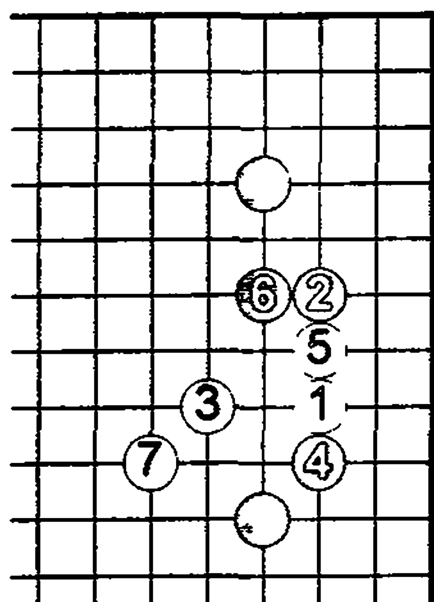


Игра белых б.1, 3, 5 в игре на форе очень популярна. Однако без форы такая игра ужасна. Я не рекомендую разрушать с.р.с. таким способом. Здесь каждый камень белых может оказаться одиноким солдатом, случайно попавшим в лагерь черных камней. Для черных такая игра очень симпатична. Дело в том, что черные развернуты в своей части доски и могут сразу же обрушить свою мощь. Медлить здесь ни к чему. Ч.6, например, (или «а») очень хорошие распорки. Белые с первых же ходов разрываются на частички. И главный удар на эти частицы выполняют мобильные камни хоси с имеющимися подкреплениями - камни тоби. В итоге, дружная игра с одной стороны противопоставлена разобщенным действиям с другой.

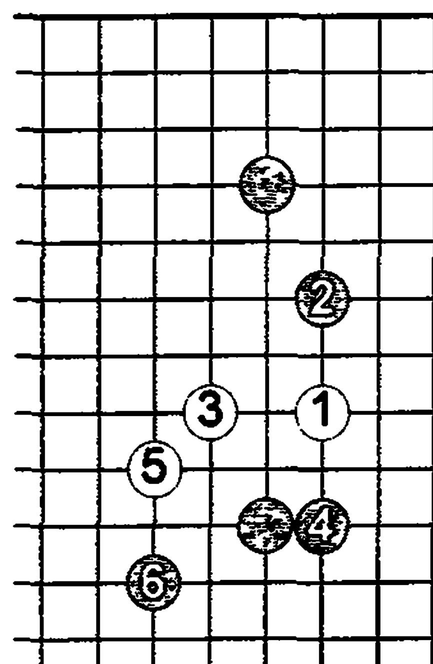


Давайте теперь посмотрим другое какари белых - б.1 (этот ход *также* называется какари). Такие ходы чаще ставятся в середине партии (тюбане), а не в фусэки и это правильно. План белых здесь хорош в том случае, если последствия борьбы с укреплением угла черных не в ущерб белым. После обмена ходами ч.2 - с быстрым усилением угла и хода б.3 игра ч.4 - косуми и ч.6 - знакомый для вас путь. Вы помните о том, что форма черных на стороне хорошо создает новое влияние справа внизу.

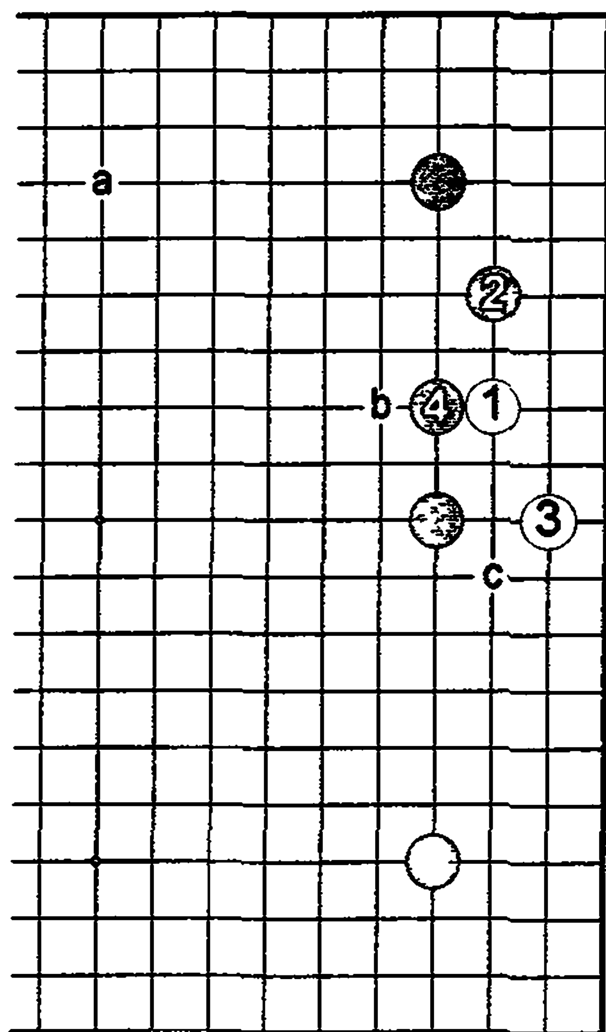
Дзёсэки в санрэнсэй-фусэки.



На ход ч.4 - косуми белые имеют известный путь усиления - б.5. А ход б.7 - косуми ослабляет контроль над черным «моё». В чем же промах черных? Где произошло нарушение игры?



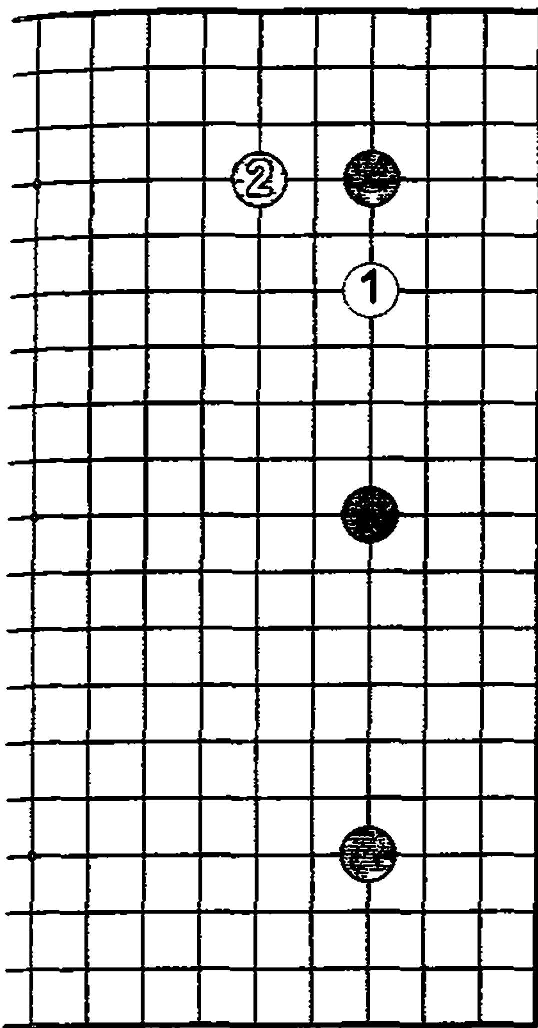
Так как на предыдущей диаграмме путь усиления формы через косуми не мог устроить черных, давайте изменим этот ход. Против б.1, 3 ход ч.4 - сагари - отличный способ борьбы. И после б.5 и ч.6 отличие от предыдущего варианта разительное.

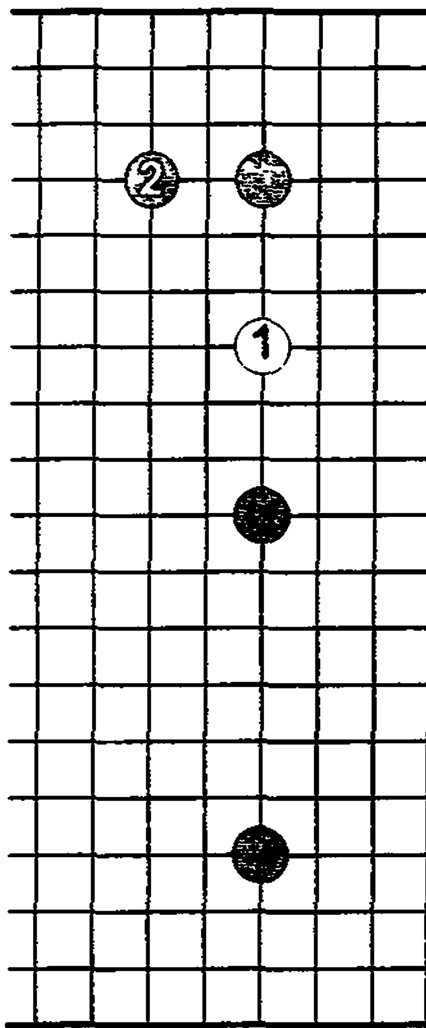


Однако на ход ч.2 белые могут побежать в другое место - б.3. Если бы у черных стоял камень в области пункта «а», то ходу ч.4 не было бы цены, так как тем самым регенерация «моё» шла бы в центр. Это очень хороший план. Поэтому белым не рекомендуется при наличии черного камня в районе пункта «а» идти на рассматриваемый вариант. Они обязаны играть только тоби - «b».

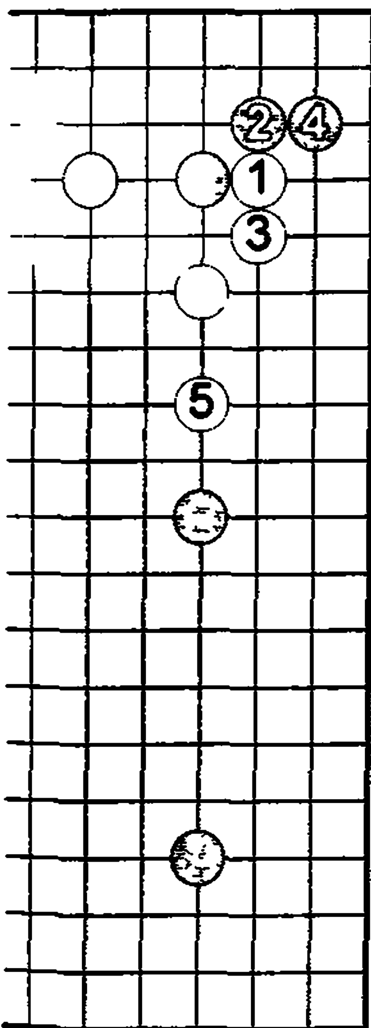
Но вернемся к нашей проблеме, в которой черного камня в районе пункта «а» нет.

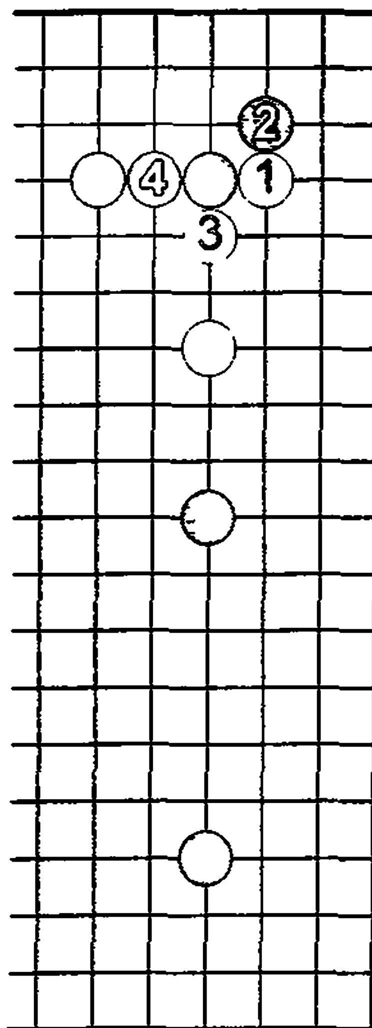
На ход б.3 игра ч.4 так же считается хорошей. Но это не единственное решение. Черные могут играть и косуми - «с». Но самое удивительное то, что черные могут делать и тэнуки (пропуск хода). Да, да, именно тэнуки. Го настолько разнообразно, что вам ещё удивляться и удивляться!





Здесь в обоих случаях белые ставят высокое какари – б.1. У черных ответ простой – спокойные тоби – ч.2. И в том и в другом случае черные получают определенные выгоды. Если нет никаких оснований не отвечать здесь, то и не стоит упускать эти ходы – ч.2.



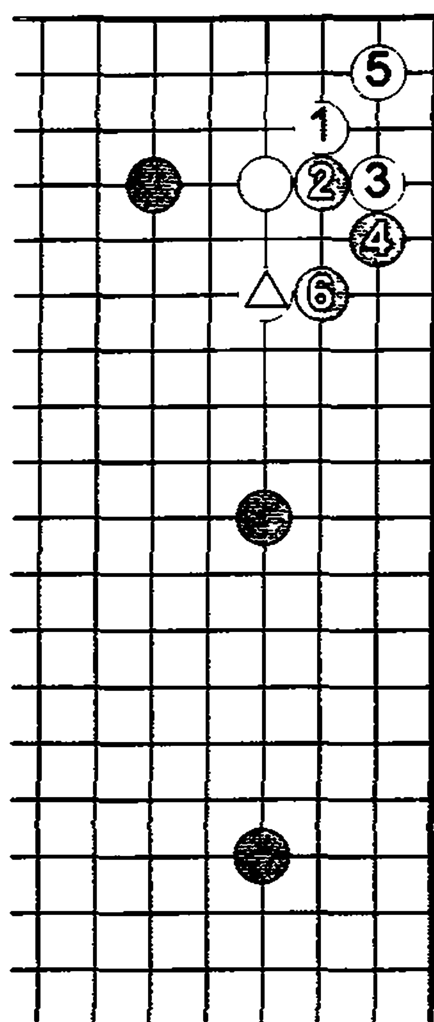


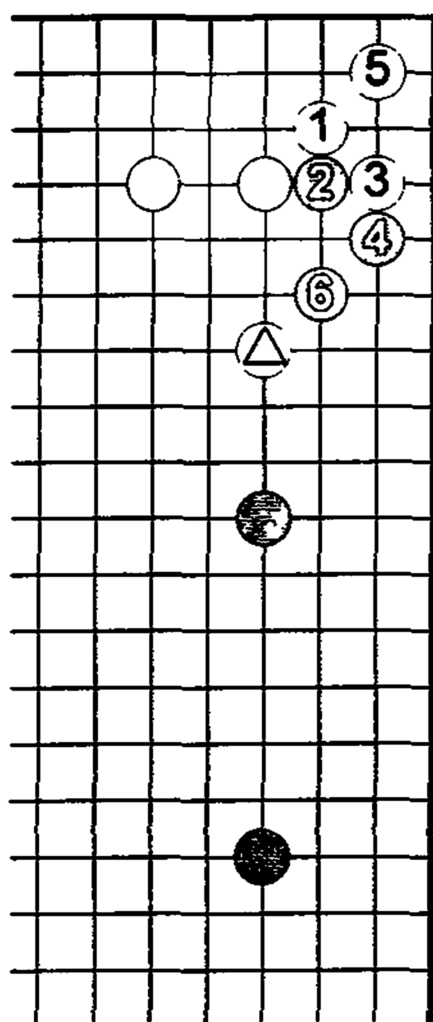
Начала, показанные на предыдущих диаграммах, имеют законные продолжения. В первом случае – б.1, 3, 5. Произошла, в какой-то степени, стабилизация. Но очень слабенькая. У черных же, конечно, «стойка» лучше.

При никкэнтакагакари может случиться б.3 – кикаси. Белые строят форму сабаки. Однако и в этом случае угол у черных укреплен достаточно хорошо, и волноваться им не о чем.

Добавлю, что в игре с высоким какари надо учитывать условия ситё, что вносит в этот вариант определенные сложности. И ещё. При игре б.1 – какари на предыдущих диаграммах, ситё учитывать тоже надо. Это особенно играет большую роль при тэнуки черных и нанесении белыми рёгакари (двойное какари). Вот поэтому и не стоит пропускать там ход ч.2.

Дзёсэки в санрэнсэй-фусэки.

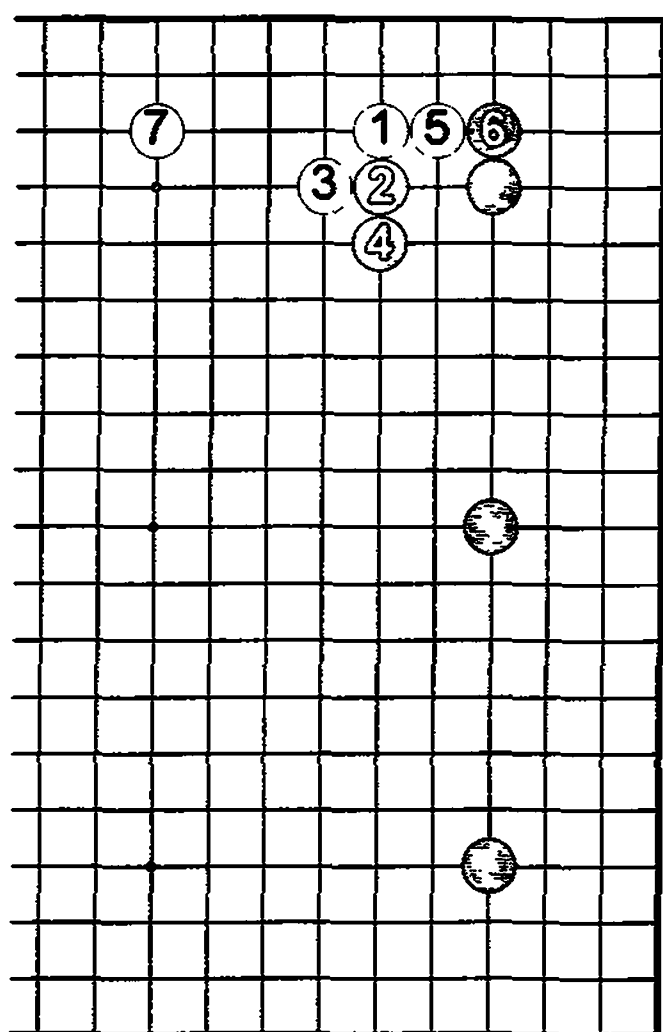




При высоком какари, если черные отвечают, то игра белых в сансан противоречива с поставленными камнями какари и поэтому так играть белым не рекомендуется.

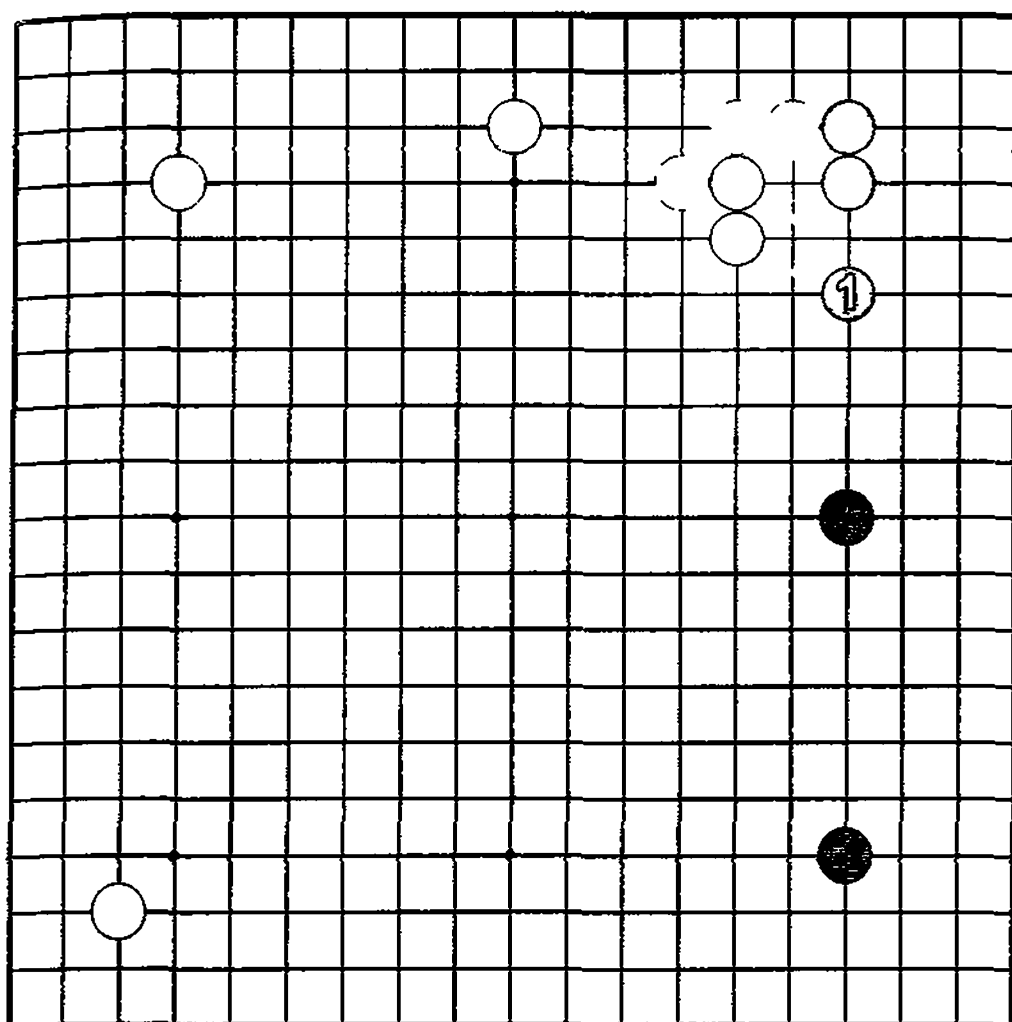
Камень сансан, конечно, выживет самостоятельно. Однако камни, отмеченные на диаграммах, как △, от этого сильно страдают. Для формы черных эти камни белых не представляют никакой опасности. Скорее, они претендуют на роль дополнительных очков в прибыли черных.

Форма 2. Цукэноби (1).



Итак, хотя ход какари изнутри и атакует форму с.р.с., но так обычно не играют. Значительно эффективней какари снаружи – б.1. Сила с.р.с. хотя и частично, но ограничивается в области одной из звезд.

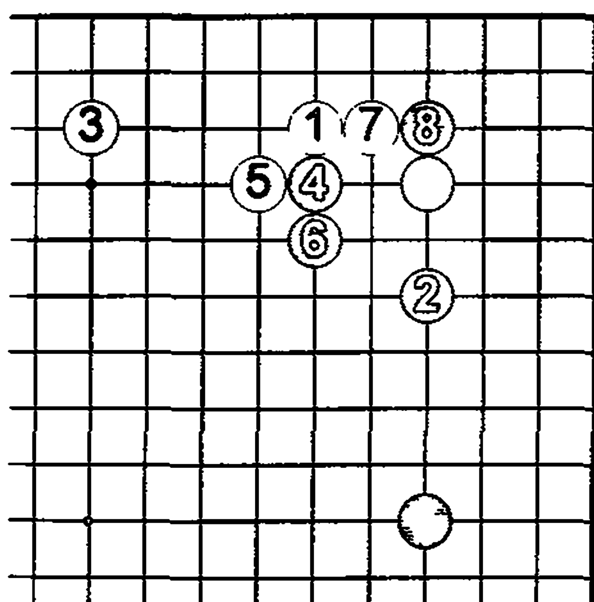
На диаграмме показан вариант ответа черных – *цукэноби* – ч.2, 4, а затем осаэ – ч.6. Эту дзёсэки вам желательно знать. В го она популярна, хотя игроки высокого уровня её не применяют в данной обстановке. Дело в том, что при форме с.р.с. хираки – б.7 является очень выгодным и простым для поиска. А черным найти подходящее продолжение не просто.



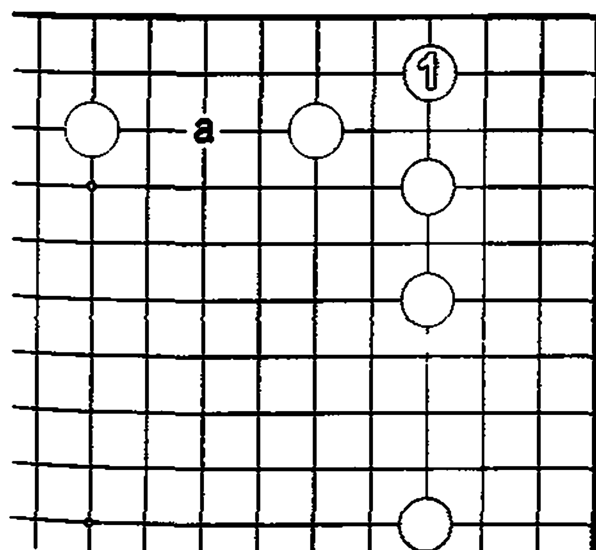
Допустим, выполнен ход ч.1. Вроде бы спокойное решение. Однако получившаяся форма выглядит тяжеловато. По сравнению с легкой формой белых наверху, этот дефект смотрится ещё более ярко.

Но важнее добавить следующее: черные, вместо того чтобы с хорошей скоростью развиваться по доске, начали свой с.р.с. превращать в территорию.

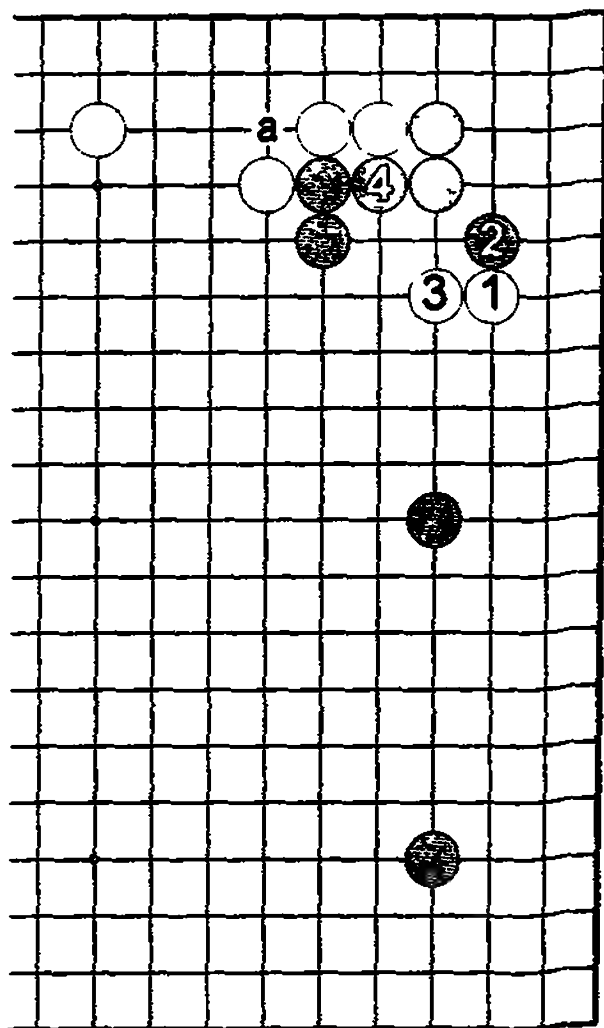
Давайте пересмотрим течение игры в углу.



После хода ч.2 белые выполняют хираки – б.3. Это вполне нормальный обмен ходами. Но далее черные избирают ч.4, 6 – цукэноби, а затем ставят осаэ – ч.8. В итоге получилась точно такая же форма, как на предыдущей диаграмме. И характеризовать её можно точно также. Как вы думаете, хорошо ли распорядились черные ходом ч.4? После обмена хорошими ходами ч.2 и б.3 …

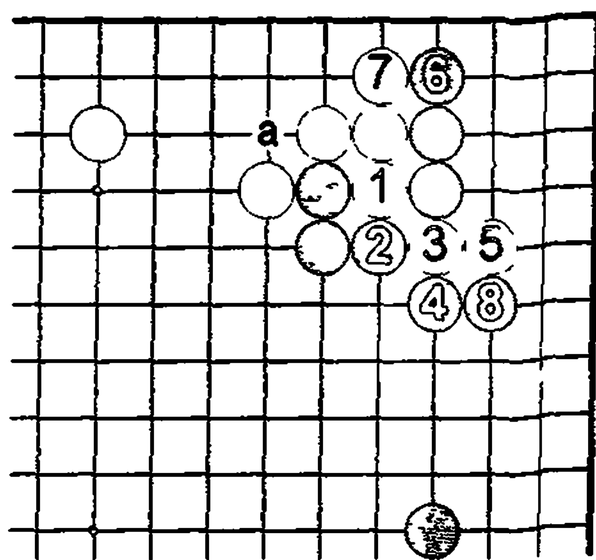


… игра ч.1 намного проще, и угол укреплен не хуже. Думаю, трудно оспорить это размышление. А как насчет приготовленной атаки на форму белых в пункте «а»? Это же прекрасная мишень!



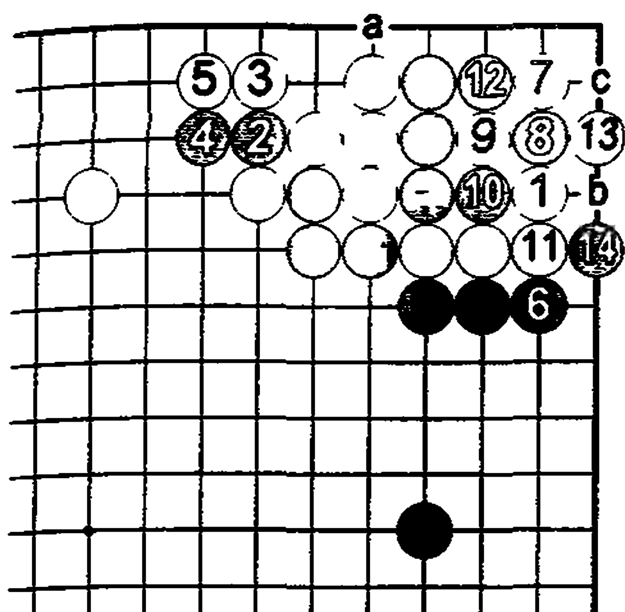
Давайте попробуем отказаться от хо черных – ч.1, что на первой диаграмме, предыдущей странице. Становится нем го боязливо, не правда ли? Действительно, у белых имеется атака – б.1. В глобальном понимании этот ход является мощным разрушителем всей идеи с. р. с. Ч.2 – приходится защищаться. А далее надо играть ч.4. Разумеется, белые в опасности – грозит разрезание их формы в пункте «а». Но у них есть приятное утешение. Это – два камня «1» и «3», которые черным, практически, не взять. Черные, конечно, могут броситься на эти камни и за счет атаки построить новую сферу влияния. Но тогда становится не понятным смысл потери богатства ради приобретения такого же. Тем более, никто не застрахован от банкротства.

Итак. Как говорилось ранее, построение формы цукэноби дзёсэки среди профи встречается крайне редко. Однако среди любителей эта форма встречается часто. Поэтому вам придется засучить рукава и изучить её. Особенно полезно изучать эту форму при тэнуки черных. Действительно, черным выгоднее наращивание скорости развития с. р. с., чем медлительная защита угловой формы.



Белые могут атаковать форму черных напрямую, в лоб – б.1. Что же будет? Если вы не изучали эту ситуацию, то могу с уверенностью сказать, что вам будет не сладко в этой борьбе.

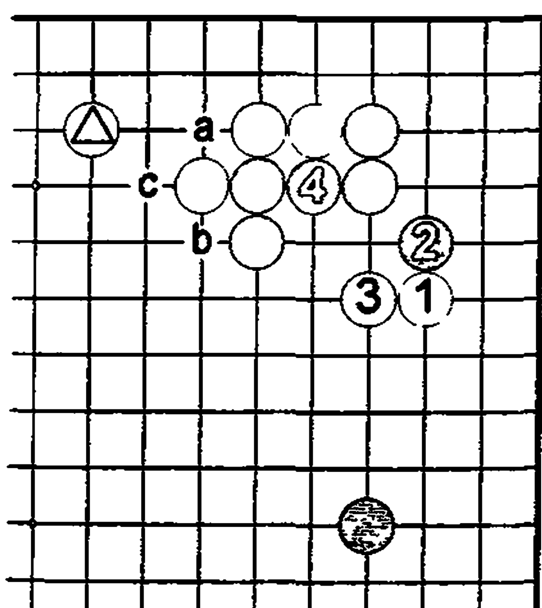
После ч.2 и б.3 – разрезание - вы в полной растерянности. Но, обменявшись ходами ч.4 – ч.8 у белых появилась слабость в пункте «а». В этой игре самую главную роль играет ход ч.6. Это – великолепное сагари тэсудзи.



Б.1 – косуми – форма борьбы. Черным сначала необходимо выполнить кири – ч.2 и нობи – ч.4. И только после этого ставить следующее важное сагари – ч.6. Вот теперь, после хода б.7, можно смело идти на ко-борьбу через варикоми - ч.8, т. к. предыдущими ходами (ч.2 и ч.4) черные приготовили сильную местную ко-угрозу в пункте «а».

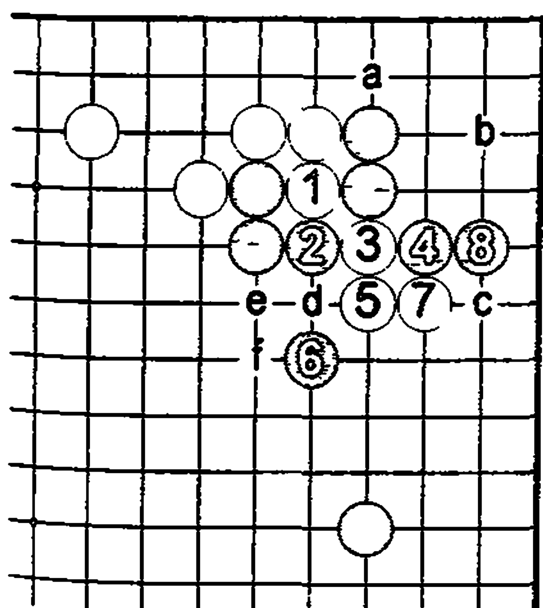
Здесь хорошо знать о том, что, если белые вместо хода б.9 играют в пункт «13», то черным надо сначала поставить атэ двум белым камням ходом в пункт «11». Далее идет простой вариант захвата белых камней: б.«10», ч.«9», б.«b», ч.«с» (важное хорикоми, выбивающее даме у белых камней!) и после б.«14» с белыми покончено.

В этой борьбе имеются небольшие нюансы. Но все равно сражение находится под контролем черных. А после показанного на этой диаграмме варианта, любой побочный вариант считать уже легче.



У белых может стоять хираки с более близким расположением камня △. Что делать при такой форме? На этот раз черное кири в пункте «а» не имеет той активности, что на предыдущей диаграмме.

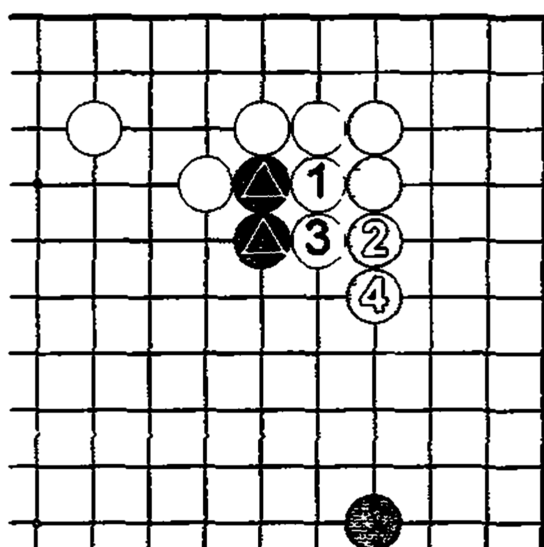
Здесь надо искать другое – или осаэ в пункте «b», или хасами в пункте «с». А у белых, кстати, вариант б.1, 3 становится очень симпатичным.



Давайте посмотрим вариант с разрезанием б.1. Может быть, вы хотите разыграть тот же вариант, что только что изучили? Но это – опасное занятие. Дело в том, что ход сагари в пункте «а» становится совсем не выгодным. Лучше атаковать разрезающий камень «3» ходом ч.4 и далее ставить перегородку – ч.6. Правда, после хода ч.8 у белых имеется адзи в пункте «b» (разумеется, после их хода в пункт «с»).

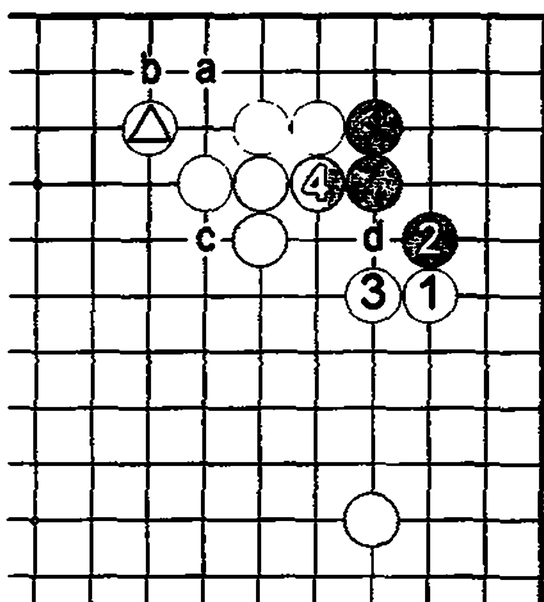
Но неприятности у черных возникнут и после простого б.«d», ч.«е» б.«f». Начинается жесткая борьба. Страшновато, не правда ли?

Не лучше ли черным поискать что-нибудь попроще?



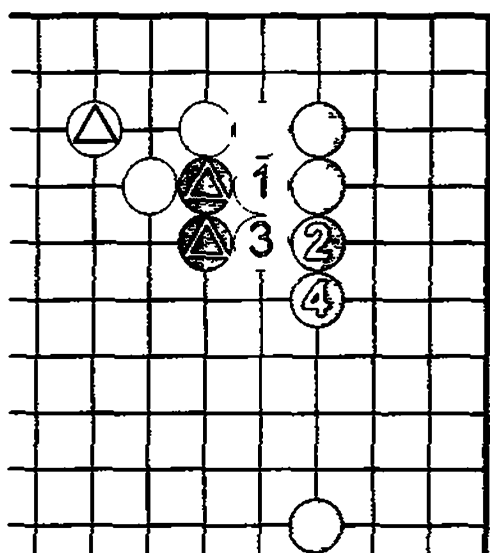
На ход б.1 очень просится простое ч.2. И как показал опыт, пусть лучше страдают два черных камня △. Далее, продолжение идет – ч.4.

Однако вы сами видите, к чему привс. т выбор цукэноби дзёсэки. Не очень-то кошно.

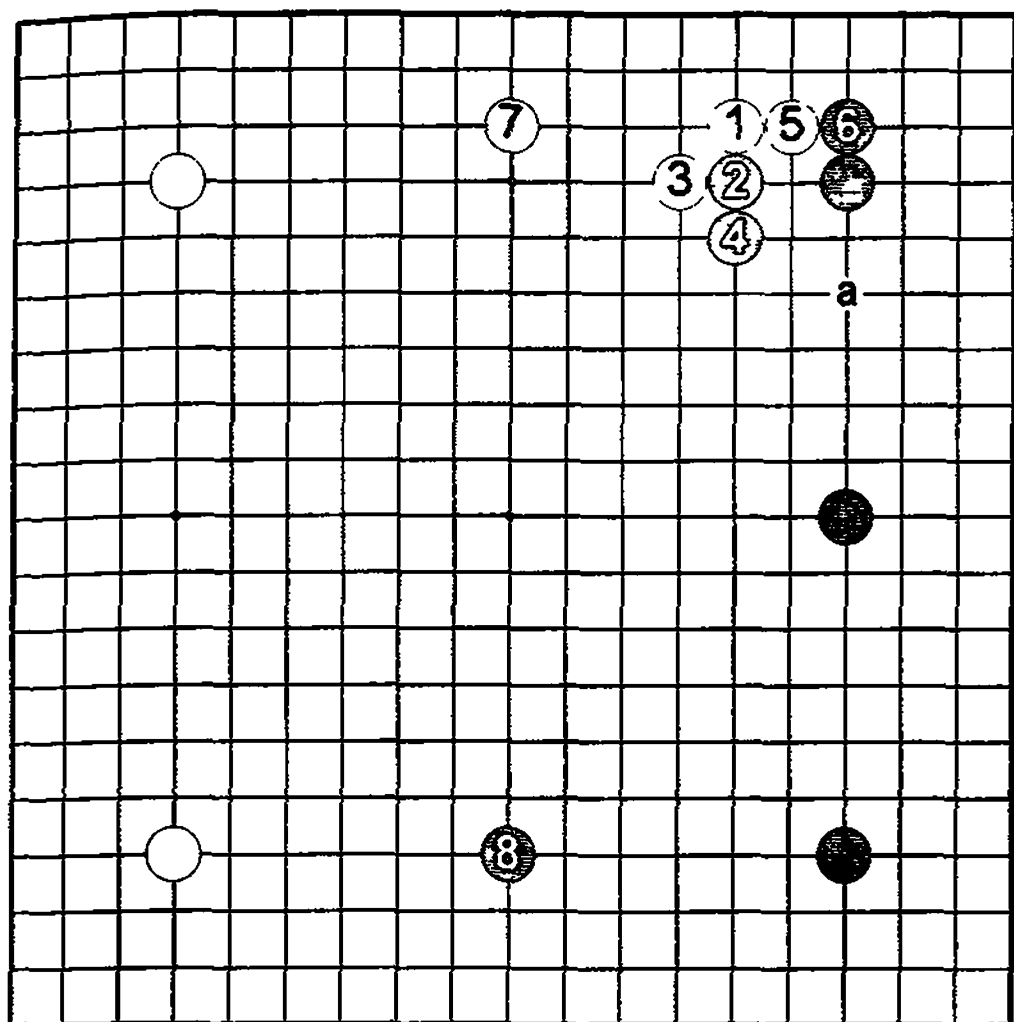


Пусть у белых построена прочная форма с камнем △. После б.1 черным надо играть ч.2, а после б.3 можно ч.4. В этом случае у черных появляется вкусное оки в пункте «a» (если белые ответят на него ходом в пункт «b», то у черных появится выгодный ход в пункте «c»).

Однако у черных вместо хода ч.4 имеется путь построения формы «бамбо» – ход в пункт «d». Хотя форма получается тяжелая, но она немного давит на белые камни, что стоят на правой стороне.



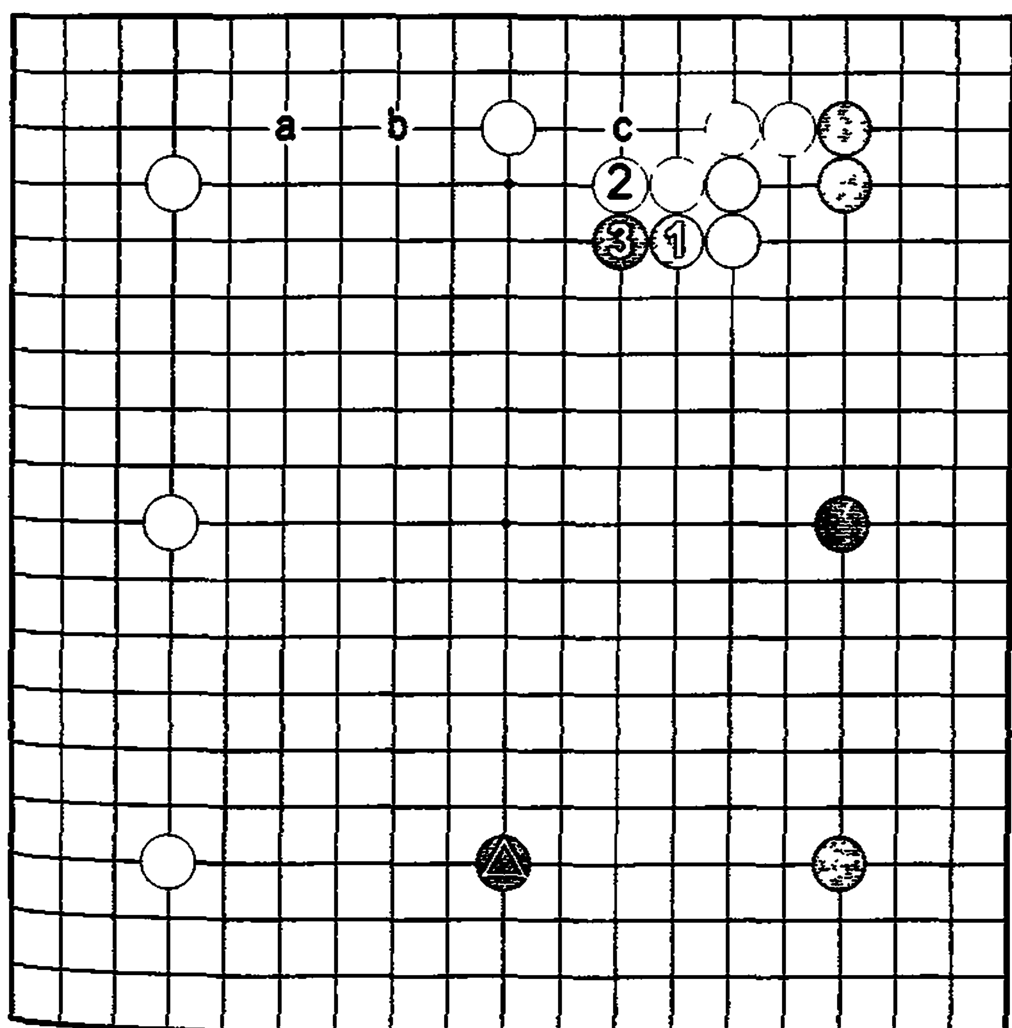
И, наконец, на ход б.1 у черных возможен путь ч.2, 4. Но и в этом варианте остается та же тема о двух камнях △. Причем эти камни, при наличии крепкой формы белых с камнем △, чувствуют себя ещё более неуютно.



Допустим, форма цукэноби разыграна. Как теперь получить нормальное развитие с.р.с. фусэки?

Для этого необходимо взглянуть на все поле. Вы видите огромное пустое пространство для приложения сил. После хода б.7 лучше оставить пункт «а» и играть в районе пункта «8». Этим ходом ещё можно удержать идею с.р.с. фусэки. Да и скорость по созданию «моё» имеет место быть.

В принципе, получилось движение по стороне сверху вниз, как говорится, бочком-бочком, и построилось сильное влияние на центр. Но помните, что этот ход сильно действует на события на правой стороне. Конечно, если черные успеют защититься от белого вторжения в пункте «а», то всё это построение станет очень перспективным.



Как лучше реализовать камень △? Рекомендую такую идею: ч.1, 3 – расширение сферы. Не упускайте этот шанс!

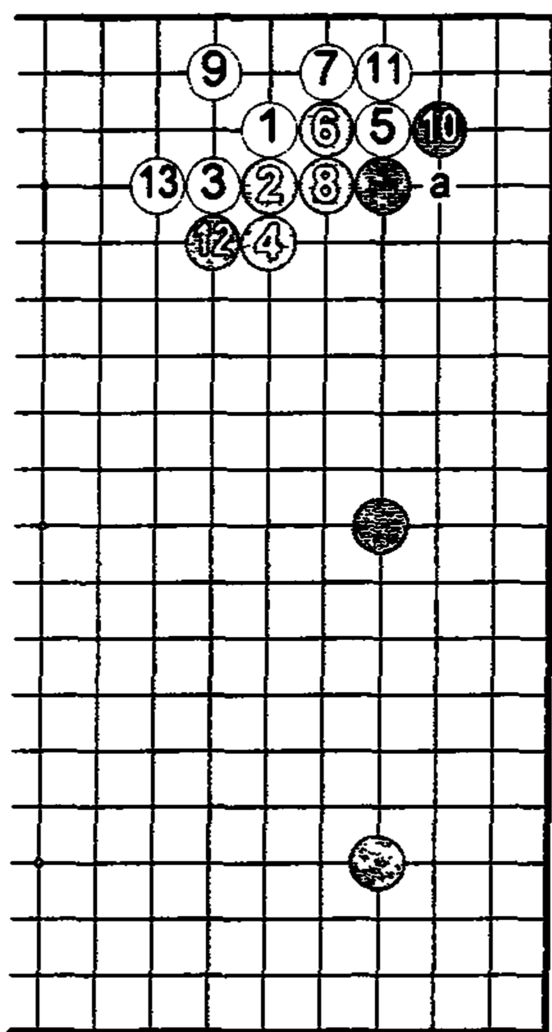
Однажды я получил такую позицию, играя с достаточно сильным любителем. В этой ситуации он сыграл в пункт «а», уповая на то, что я уйду из угла ходом тоби (или что-то в этом роде). Но я понимал, что, если я так отвечу в углу, то черные немедленно поставят утикоми в пункте «с», и начнется жесткая схватка. Избегая этой атаки черных, я сам выполнил цумэ в пункте «b» и первым перешел к активным действиям наверху.

Дзёсэки в санрэнсэй-фусэки.

И все равно правая сторона черных не очень пострадала от этой драки

Что же касается плана черных провести утикоми в пункте «с», т путь созидания ч.1, 3 я считаю намного ценнее, чем разрушительна борьба на верхней стороне.

Форма 3. Цукэноби (2).



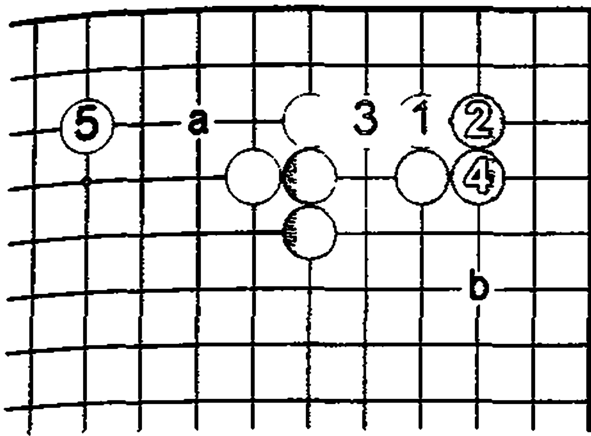
Во второй форме цукэноби дзёсэки имеются изменения. Это – ход цукэ – б.5. Такая игра лучше для белых, чем предыдущая (форма 2), да и выглядит интереснее. Ч.6 – варикоми – важный ход. К ходу б.13 разыгран один из вариантов дзёсэки. Но и этот розыгрыш не часто встречается в с.р.с. фусэки.

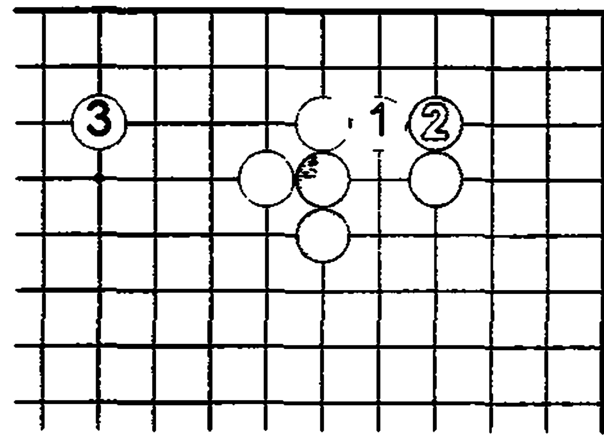
В большинстве форм цукэноби дзёсэки главный их конёк заключается в том, что построение получается крепким и законченным с обеих сторон. Однако в с.р.с. фусэки это явление больше радует белых, чем черных Вот и здесь, после хода б.13 белые очень довольны полученной формой. А если добавить, что у белых имеется разрезание в пункте «а» (с получением дополнительных очков в углу), то настроение у них ещё лучше.

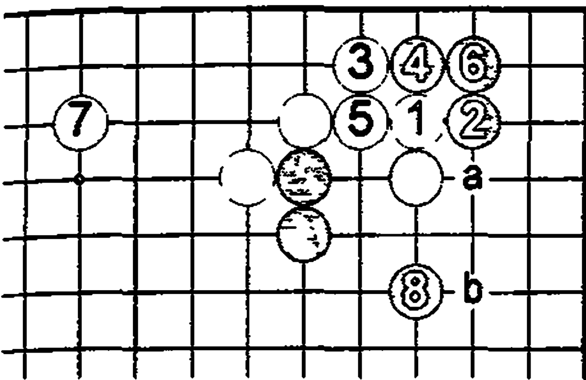
Посмотрите на следующей странице на обе диаграммы сразу.

Игра ч.2 – б.5 на левой диаграмме внешне очень похожа на предыдущую форму (форма 2; она показана справа). Однако там построение черных шло по четвертой линии, а здесь – по третьей. Да и ход б.3 приносит белым больше очков. Стоит заметить, что важный пункт «а» в форме белых стал мирным и не пробиваемым. Вот видите, сколько преимуществ получили белые. Что же касается черных, то у них в углу произошли немалые потери. А пункт «b» – неприятное адзи белых – приносит некоторое беспокойство.

И хотя такой вариант не играют в с.р.с., давайте посмотрим вместо хода б.3 кое-что другое. Всякие варианты полезно знать, плохие тоже.

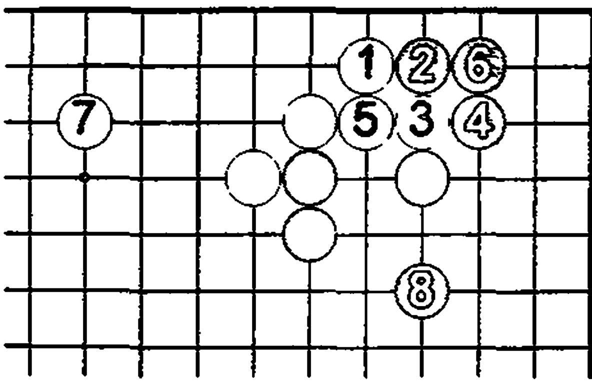




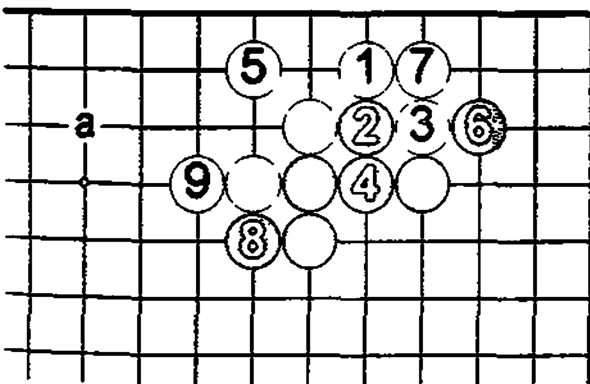


(*) Итак, после хода б.1 белые ставят ч.2 (запомните, это плохой ход!). А далее идет б.3. Тогда черные не должны упустить хорошую возможность – ч.2 – ч.6. И после хираки – б.7 ход ч.8, практически, обязательный.

Если вместо хода ч.6 поставить камень сразу в пункт «8», тогда в будущем состоятся большие перемены в углу с безусловными потерями у черных. Игра в пункт «а» (вместо ч.6) тоже не выгодна черным, т. к. белые с удовольствием будут брать пункт «6». Пункт «b» для белых лакомый кусочек, и ход ч.8 не дает его белым.



Со стороны белых может последовать ход косуми – б.1. Тогда вариант, показанный только что, полностью повторится после б.2 – б.8. Но так случится только после ходов ч.2 – цукэ и б.3 – варикоми. Это – дзёсэки.



Пусть на ход б.1 черные играют атэкоми – ч.2. Тогда после варианта игры б.3 – б.9 образуется уже знакомая для вас форма. Да, это основная форма рассматриваемой сейчас дзёсэки.

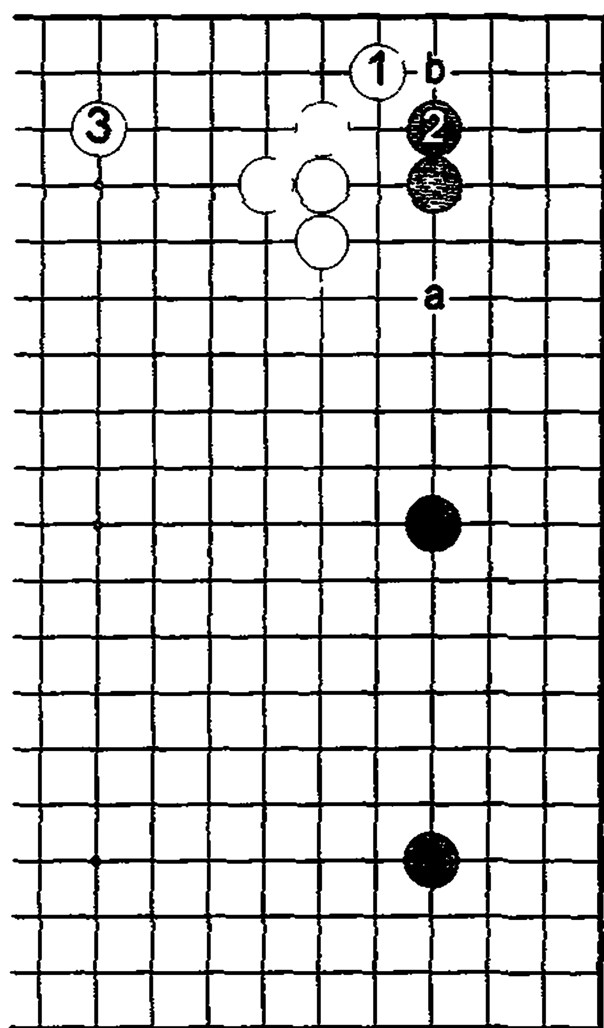
Итак, вы немного познакомились с некоторыми дзёсэками в с.р.с.

Если не привести в порядок все мысли при розыгрыше угла, то трудно будет понять и само фусэки. Однако здесь заложена ещё одна идея.

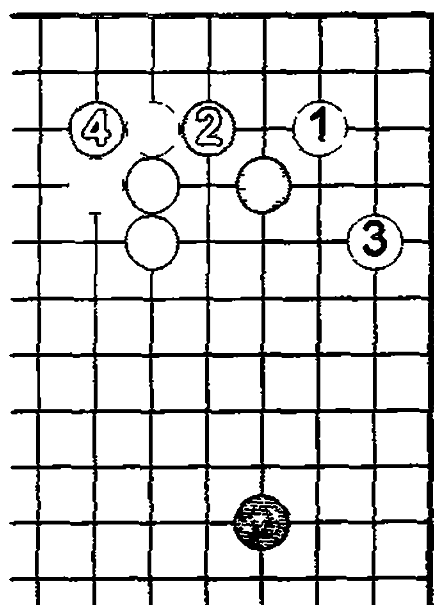
Дзёсэки в санрэнсэй-фусэки.

Это – идея тэнуки. Например, белые могут не ответить на ход ч.6 ради поиска более дорогого места на доске. Но и черные в свою очередь могут пропустить ход ч.6 (тэнуки) и искать крупный пункт. Все эти вариации резко усложняют игру с.р.с.

Например, Рин Кайхо, практически, не играет ч.6. Или же, если у белых стоит камень в пункте «а», то они могут не играть б.9 (в ответ на ход ч.8). Как видите, идеи тэнуки интересны, но темы разные.

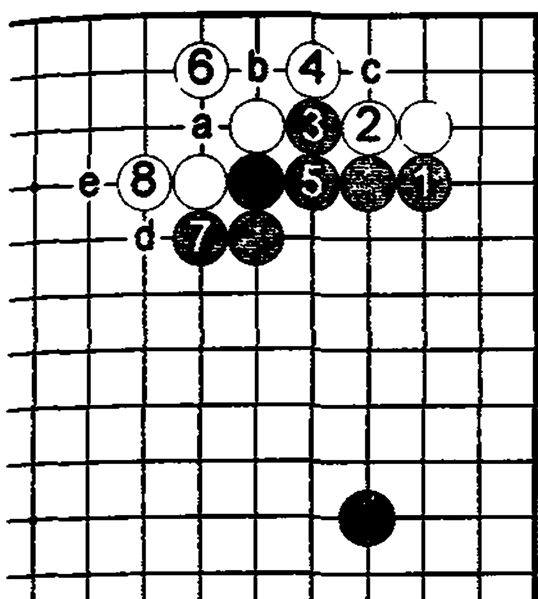


Итак, белые сыграли косуми б.1. И хотя этот ход встречается не часто, знайте, что у черных имеется интересный ответ ч.2 – бурасагари. Мы не будем останавливаться на этом варианте, но хотелось бы заметить, что ход ч.2 – изящный ход, а у белых имеются слабости в форме. Вот поэтому, думается, этот вариант в с.р.с. (ход б.1) не стал популярным. Однако ес черные вместо ч.2 вздумают поставить би (ход в пункт «а»), то вернитесь на п дыдущую страницу и посмотрите на д грамму, помеченную значком (*). Дума вы сразу поняли, что ход тоби в пункт «а» плох. Конечно, белые оставят розыгрыш угла так как есть, потому что у них сохраняется альтернативное усиление. Ну а для черных «повисшее» сусоаки в углу очень неприятно. Любой игрок скажет: «того, кто *сейчас* играет в пункт «b», можно принять за сумасшедшего». Действительно, кто же станет играть ёсэ-ход в этой ранней стадии фусэки?!



После выполнения черными цукэноби белые могут смело прыгнуть в пункт сансан – б.1. А после хода б.3 разговор о фусэки с.р.с. можно, фактически, прекращать. С.р.с. испарился, как туман. Однако должен заметить, что после хода ч.4 форма черных довольно сильна наверху и может хорошо работать. Но это не наша тема; с.р.с. здесь совершенно ни при чем.

Глава 2.

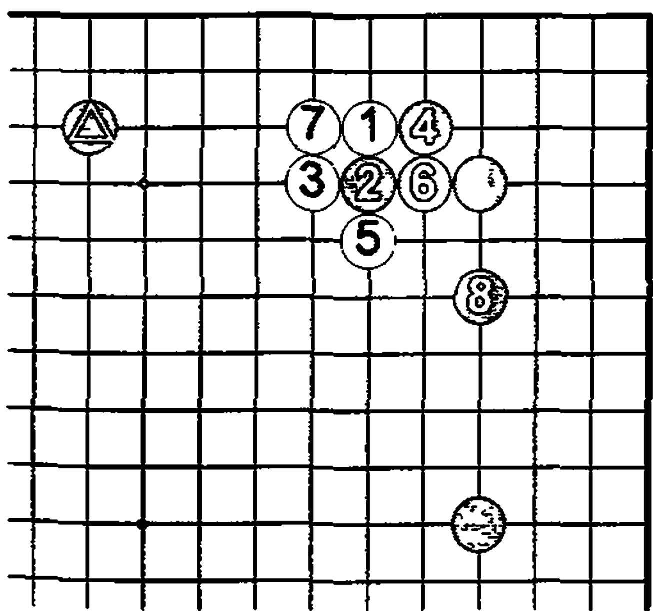


Конечно, для удержания фусэки с.р.с. ход ч.1 очень важен. На правой стороне образуется «моё» (сфера влияния)* внушительного размера. Правда, с углом произошли значительные изменения, белые получили там ощутимую прибавку в очках. (Позвольте уйти от обсуждения вопроса – что лучше – «моё» или территория).

Если коснуться анализа формы, то вместо очень хорошего хода б.6 иногда у любителей встречается цуги – б.«а». Тогда у черных появляется отличное кири в пункте «b» (это – тэсудзи). Белым надо играть «с». А в дальнейшем, благодаря камню в пункте «b», черные получают темповой ход в пункте «7». Если вместо хода б.8 играется ханэ в пункт «d», то черные смело режут ч.«8». Или вместо хода б.8 играется в пункт «е», тогда черным выгодно ставить нոби – ч.«d».

Если вы хорошо считаете, то можете сами проверить все эти варианты; такой анализ форм будет очень полезен для вас.

Развитие «моё» в центр в системе с.р.с. является одной из главных идей. И, кажется, что замысел дзёсэки цукэноби хорошо способствует этому. Однако, как вы убедились, это не так.

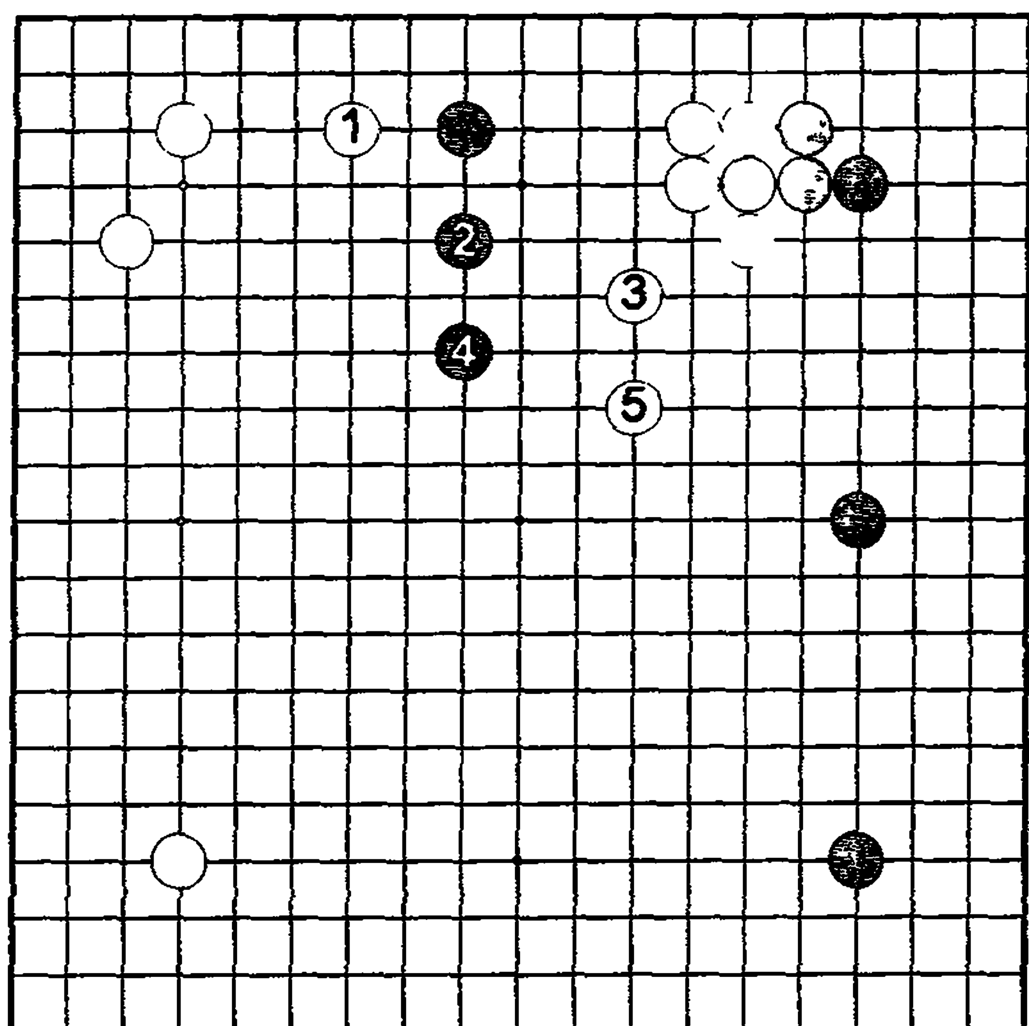


А что, если немного изменить течение дзёсэки, и после хода ч.2 сыграть осаэ – ч.4? Посмотрите на конечный продукт этого розыгрыша. У черных в углу около 20 очков прибыли. У белых – хорошая форма с внешним влиянием. В системе с.р.с. и этот метод борьбы в углу для черных не годится.

Если у черных стоит камень △, то на доске появляется характерная для данной позиции борьба. Разумеется, здесь черные чувствуют себя не очень комфортно. Дело в том, что они вынуждены постоянно беспокоиться о том, что белые могут в процессе развития борьбы наверху перейти в атаку на правой стороне и разрушить там все замыслы черных.

Вот небольшой пример.

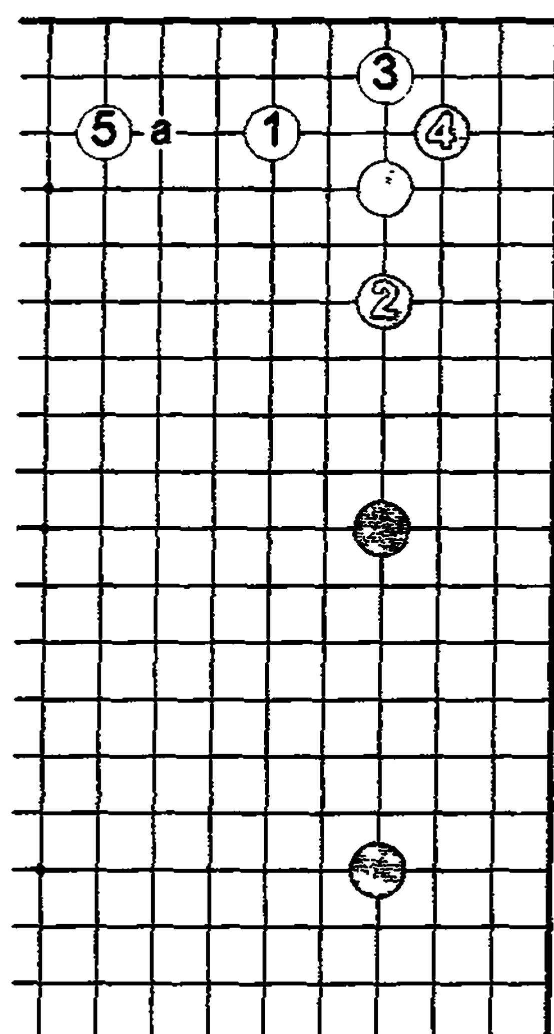
Дзёсэки в санрэнсэй-фусэки.



На ход б.1 черным желательно выскочить – ч.2 – тоби. Далее, камни дружно бегут в центр, и черные вынуждены смириться с мыслью о том, что с.р.с. потихоньку уплывает вместе с идеей «моё».

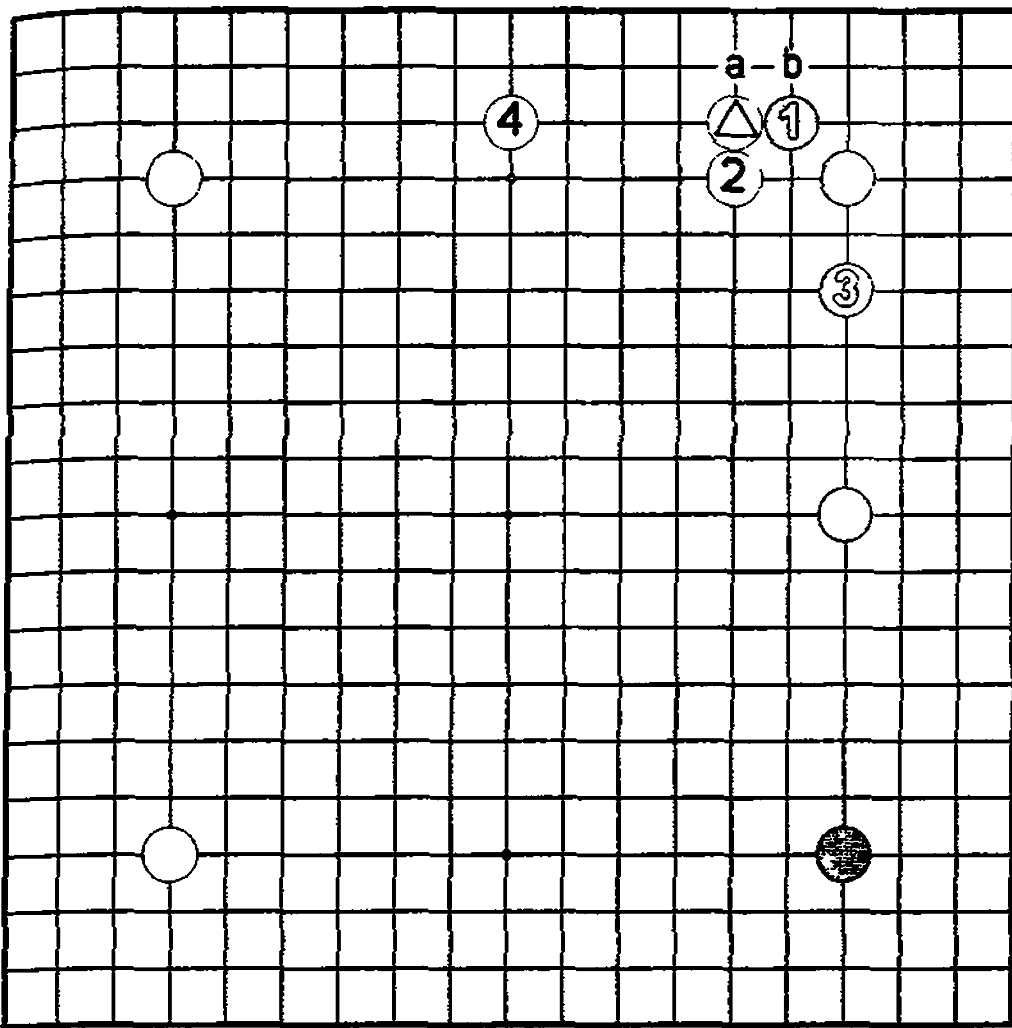
Вот поэтому цукэосаэ дзёсэки (и даже с камнем △ на предыдущей диаграмме) для с.р.с. фусэки не совсем пригодна. Но дело вкуса.

Форма 4. Иккэнтоби.



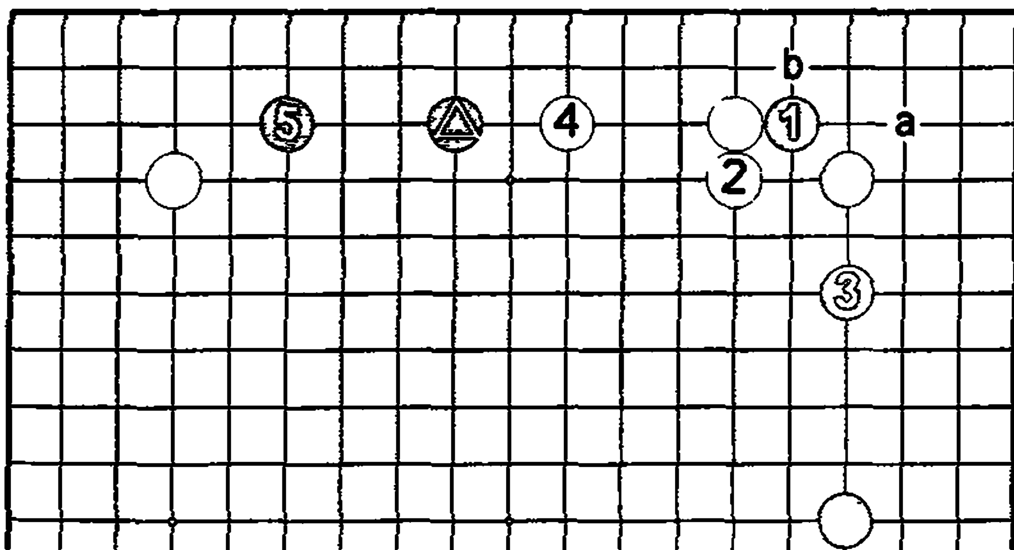
Против какари б.1 ход иккэнтоби - ч.2 – ортодоксальный. Как бы вам ни хотелось играть цукэноби дзёсэки, но лучше привыкнуть к более разумному тоби, этот ход значительно сильнее. Игра б.3, 5 – лучшее решение белых для их стабилизации. У черных, в свою очередь, вместо хода ч.4 имеется удар хасами в пункте «а». Тогда белые берут пункт сансан (пункт «4») и получают благоприятную возможность разрушить замыслы черных («моё» в с.р.с.).

Черные могли выполнить хасами в пункт «а» сразу (не ставя хода ч.2). Да, конечно, могли. Но об этом мы наговоримся вдоволь потом. А пока давайте посмотрим другой ответ черных на ход б.1.



Против какари белых - △ у черных имеется ход косумицукэ – ч.1 с последующим тоби – ч.3. Подобный способ игры я не рекомендую в с.р.с. Дело в том, что ход ч.1 не способен самостоятельно защитить угол. А ходом б.4 белые получают оптимальную форму наверху. С камнем хоси белых в левом верхнем углу вся эта конфигурация выглядит очень симпатично.

Мне могут возразить: «позвольте, но любой ход черных – «a» - ханэ или «b» - сагари – легко защищает угол и дает там хорошие очки?». Отвечаю. Логика санрэнсэй фусэки такова: если черные идут за территорией в углу, то вся система с.р.с. неминуемо развалится. Поверьте, хотя я здесь об этом говорю и кратко.



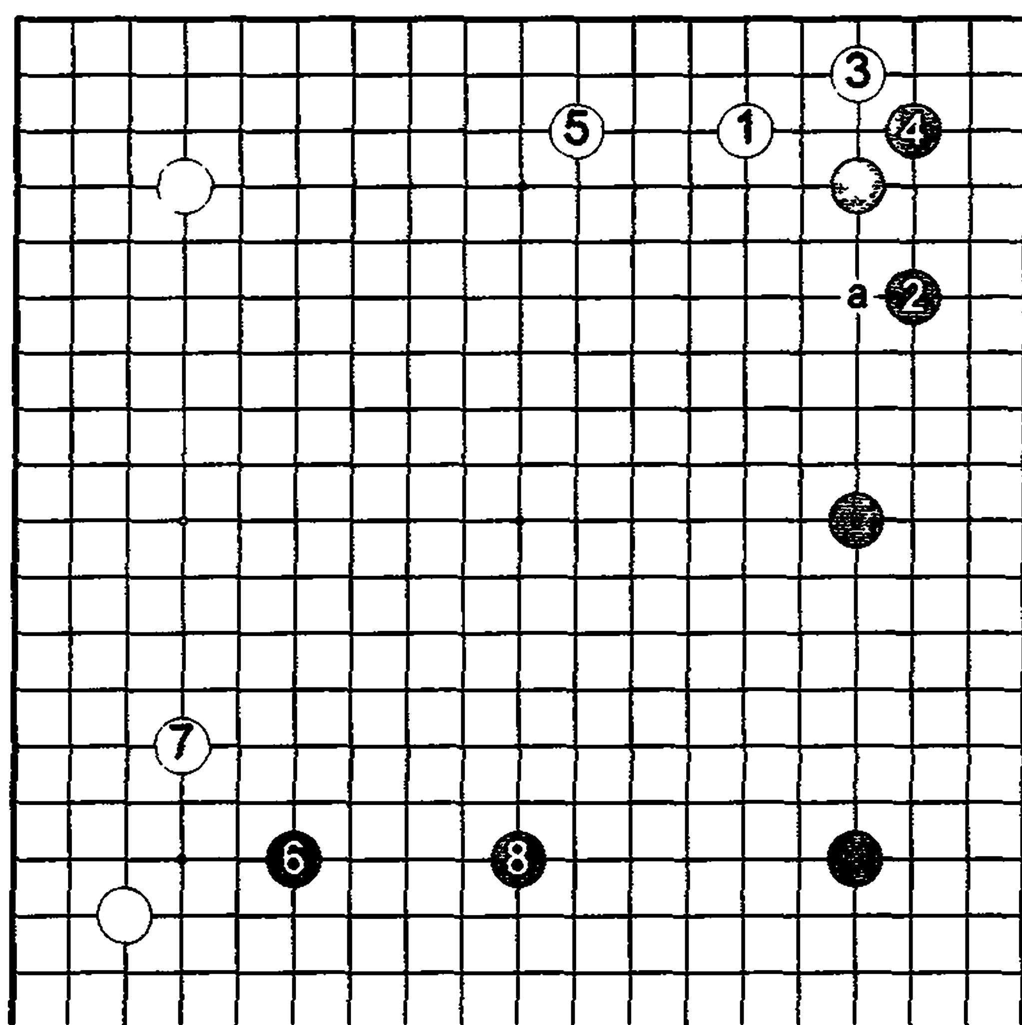
Однако. Пусть у черных стоит камень △. Тогда ход ч.1 считается очень приличным. Белые вынуждены развивать свою форму только через два пункта – б.4. А это уже дефект.

Далее. Ход ч.5 – естественное хираки для выравнивания баланса сил наверху. И, если белые в этой ситуации идут на вторжение в сансан – «a», тогда черным очень кстати поставить сагари в пункте «b» с приобретением высокой активности и боеспособности (атака на три белых камня началась).

Белые, конечно, получат в углу некоторую территорию.

В игре го любой ход и критика на него не безусловны. Любая «мелочь» может сильно изменить даже прочно устоявшиеся мнения.

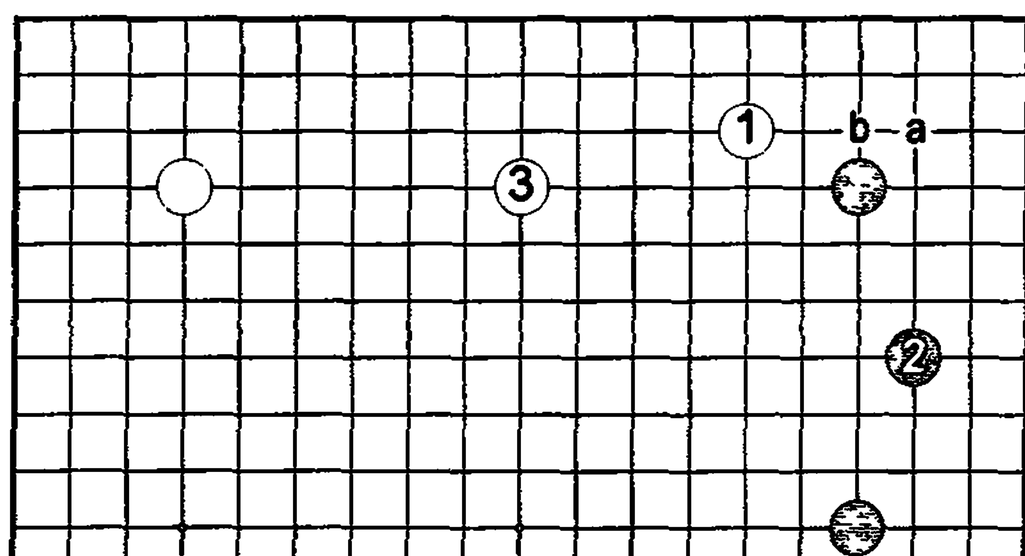
Дзёсэки в санрэнсэй-фусэки.



Давайте посмотрим ситуацию, когда черные вместо тоби отвечают ко-гэйма – ч.2. Как вы помните, ранее говорилось о том, что в с.р.с. играть ко-гэйма (или огэйма) не очень хорошо. Дело в том, что после розыгрыша варианта до хода б.5 игра черных, например, ч.6, смотрится симпатично. Но приятность эта частична (а именно, только для правой нижней области доски). Камень ч.2, к сожалению, выпадает из общего ансамбля. Поэтому рекомендуется играть не ч.2, а в пункт «а».

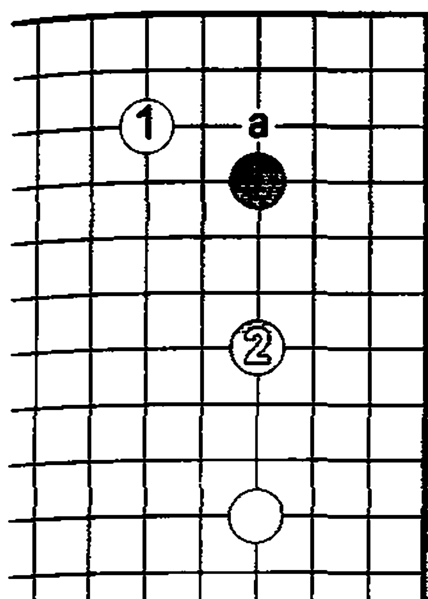
Обратите внимание на линии – ч.2 стоит на третьей, а «а» – на четвертой линиях. В с.р.с. это очень важное замечание.

В итоге хочется сказать так: посмотрите и почувствуйте, как «организм» формы внизу справа никак не может принять к себе чужеродное ч.2.

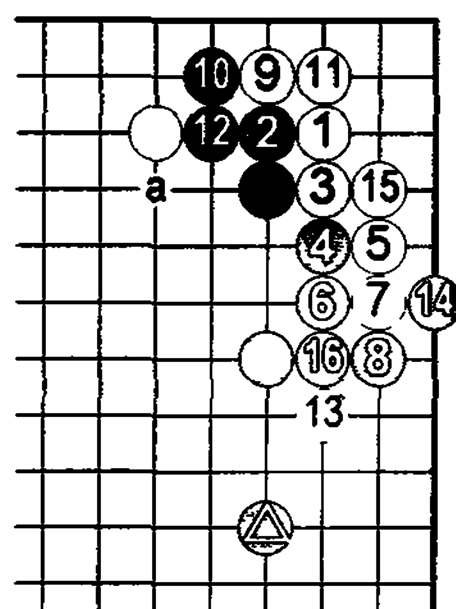


Итак, ч.2 – огэйма тоже считается не удачным решением в с.р.с. И так как у белых есть очень выгодный путь в сансан – «а», черные вынуждены защищаться – «b». В итоге угол защищен тремя ходами, и вроде бы черные должны быть довольны. Однако черные в *фусэки* резко потеряли скорость развития. Для с.р.с. фусэки это – ужасно.

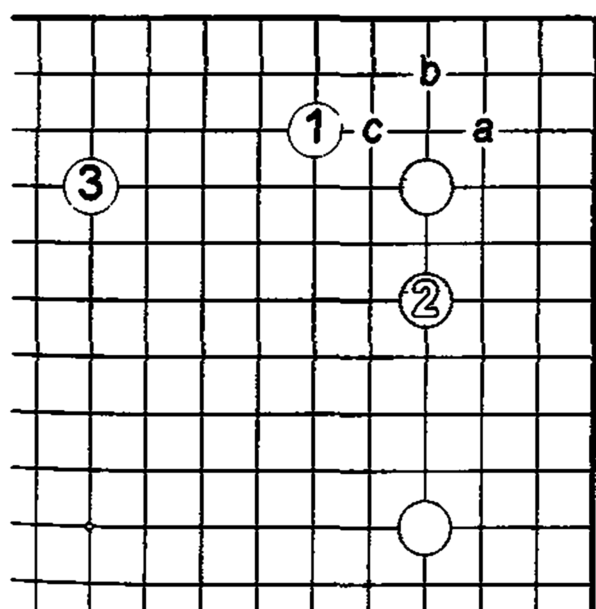
Допускать обмен малоподвижных ходов ч.2 и «b» на широкое «оба» б.3 в с.р.с. не выгодно. Значит ход ч.2 не подходит в этом фусэки. Я бы назвал такую игру так: ходом огэйма (и когэйма тоже) черные как бы дают фору белым. Имеется в виду фора в скорости развития фусэки.



Посмотрим теперь ответ ч.2 – никкэнтоби. Ощущение легкости формы, конечно, имеется. Однако и здесь, как и в предыдущем варианте, напрашивается защита угла ходом в пункт «а». Иначе произойдет следующее.

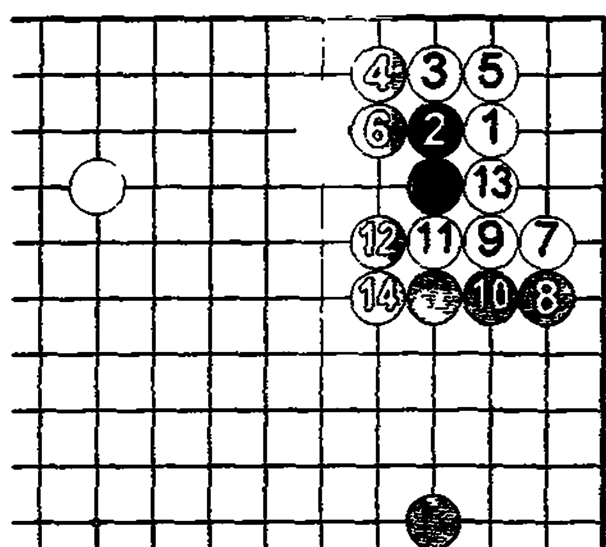


Белые незамедлительно входят в сансан – б.1. Жизнь в углу они обеспечивают себе легко. А у черных появляется своя неприятность – после хода ч.16 белые имеют темп. Территория белых в углу составляет 6 очков, у черных, как видите, мощная стенка. И что удивительно, так это то, что многих игроков устраивает такой итог. Но посмотрите на камень △. Это же явное кориката (дублирование силы)*! Другой недостаток – стоит белым сыграть (в будущем) в пункт «а» и от мощной стенки черных останется только пыль.



Вернемся немного назад и разберемся с ходом б.3. Ход этот большой, да и силы в этом камне достаточно. Белым ставить субэри в пункт «b» (как в основной, 4-й форме) теперь нет резона. Ход б.3 больше настроен на внедрение в сансан – «а». Черные пойдут на разрыв белых камней (камня в пункте «а» с камнем б.1), и это мы сейчас посмотрим. Чтобы преградить путь белых в сансан лучшим решением считается игра в пункт «b» – тоби. Игра в пункт «с» - косумицукэ не даст такого результата черным, как тоби - «b».

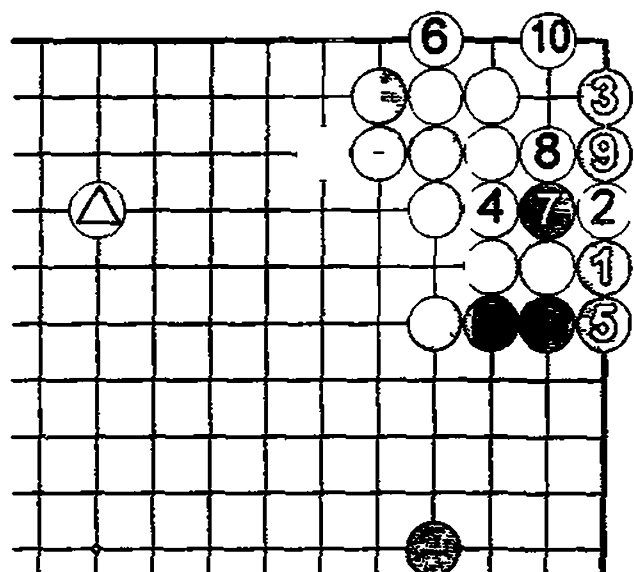
Давайте посмотрим розыгрыш внедрения белых в сансан.



Ходы ч.2, 4 разрывают связь бель камней. Ход ч.8 – жесткое цукэ.

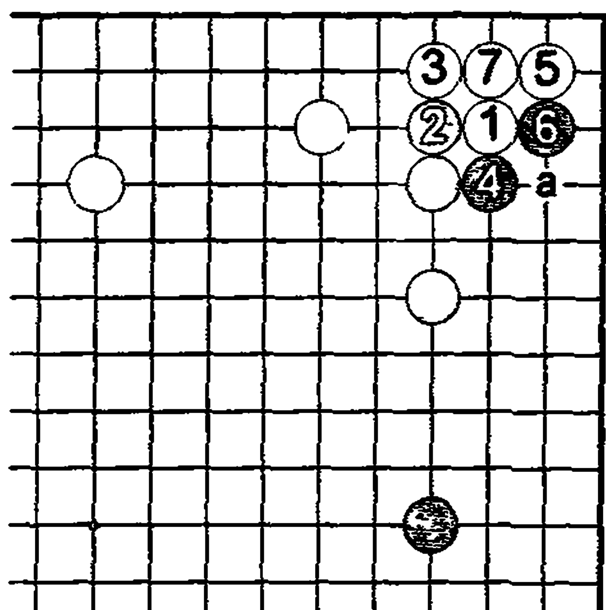
Итак, белые в углу живут. А черні могут быть довольны получившейся сте кой. Её ацуми (сила, энергия)* высока настроена на бой.

Хочу заметить, что ходы б.11 и б.13 - важные. Почему? Посмотрите на следующую диаграмму.



ч.11 – взятие «ко» (7)

Черные начинают атаку с хода ч.1, а затем сразу ставят оки – ч.3. В итоге – ко борьба. А это – выгодное средство для атаки двух белых камней на верхней стороне и хорошее низвержение слов об удачном сочетании камня △ с прыжком в сансан. Итак, знайте о том, что ходы б.1 и б.13 не только защищают угол, но сохраняют законность слов о настроенности камня △ на прыжок в сансан.



При внедрении белых в сансан у черных есть другая игра.

Допустим, черным необходимо получить темп и использовать его в другом доходном месте. Тогда после хода ч.2 можно резко поменять направление игры – ч.4 - осаэ. Теперь у черных имеется темп (после обязательного б.7). Если вместо хода ч.2 играть сразу в пункт «4», то это – плохое решение. Не ставить ход ч.6 тоже плохо из-за появления у белых выгодного хода в пункт «а» (с темпом и п былью).

Итак, перед черными образовалась непростая задача – какой риант выбрать? Толи сильную внешнюю стенку на правой стороне в готэ, толи немного территории в сэнтэ? Если вы, играя черными, хотите получить на правой стороне сильную форму и одновременно разорвать белые камни, то можно играть так, как показано на предыдущих диаграммах. Однако в случае, когда на доске имеются хорошие пунк-

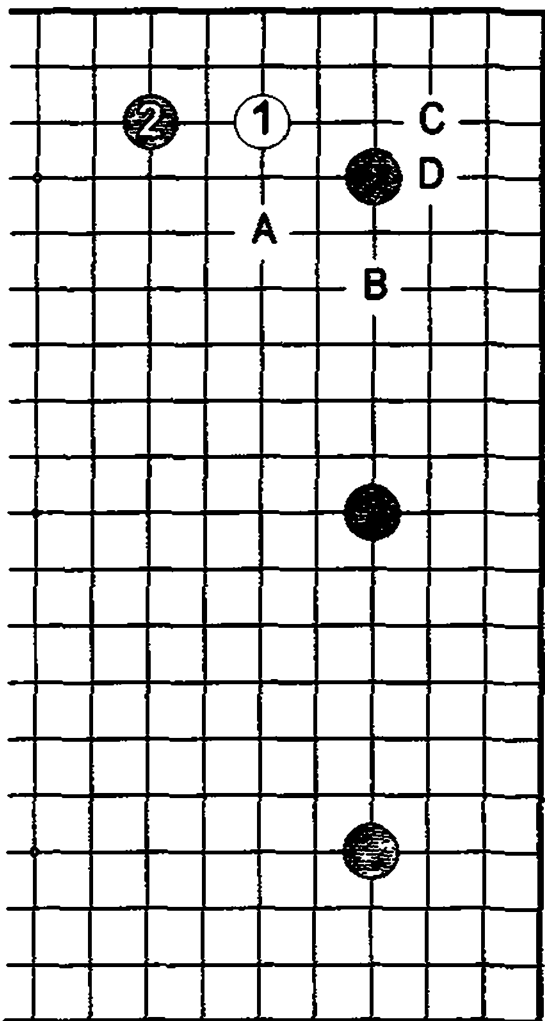
ты «оба» или «кюба» (срочное место)*, и черным важно их захватить, тогда лучше перехватить темп игрой, показанной на последней диаграмме. Вот здесь – в принятии решения – и выявляется мастерство и «чутьё на позицию».

Напомню о том, что ход черных в пункт «a» приносит немалые очки в углу. Но если на доске имеется большой стратегический пункт, то, думаю, ход в «a» поблекнет перед ним. Вот один пример.

Черные отказываются от хода в пункт «a» и ставят ч.1, 3. Это – сильный способ расширить зону на правой стороне. Ход ч.1 берет необходимую ему энергию у сильной формы △. Этот вариант появился (и стал модным) в го после убедительных теоретических доказательств его изобретателя Кагэямы. Если посмотреть на *всю форму* черных на правой стороне, то она похожа на голову лошади.

Ходы ч.1, 3 создают силу не только в центре, но (не удивляйтесь) также и на сторонах. Теперь, после прыжка белых в пункт «b», вам легко понятны идеи ходов осаэ – «c» и «d», не правда ли?

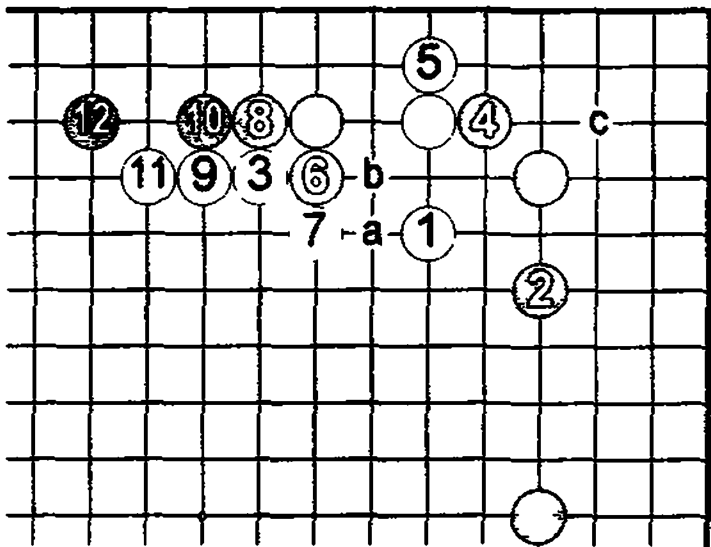
Форма 5. Иккэнбасами.



Вот мы и подошли к формам дзёсэки с ходом хасами (термин «хасами» по-русски можно понимать, как «клещи»; по-японски это звучит так: «хасами но дзёсэки» – «клещевые дзёсэки»)*.

Ход ч.2 задает основную идею дзёсэки – зажим белого камня какари б.1. Если последует б.«А», то черные получат хорошую форму ходом тоби – ч.«В». Или, если белые прыгнут в пункт «С», то в системе с.р.с. хорошо играть осаэ в пункт «D».

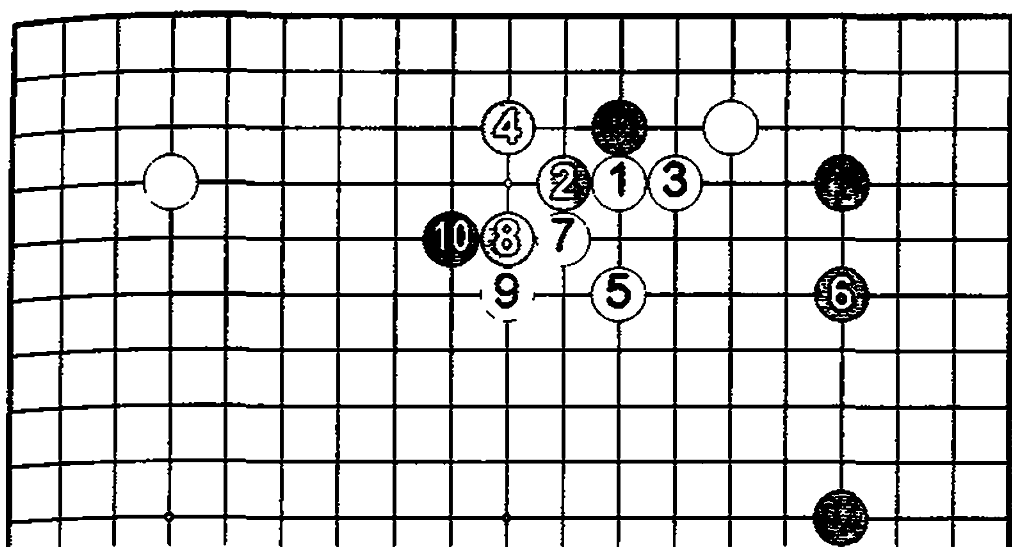
Ход ч.2 – иккэнбасами в последнее время стал очень популярным в с.р.с. фусэки. Като, Такэмия, Чё и другие профи успешно применяют его в своей игре. Поэтому этот ход стал таким модным. Разумеется, и я стал часте ько его применять в поисках лучшей игры.



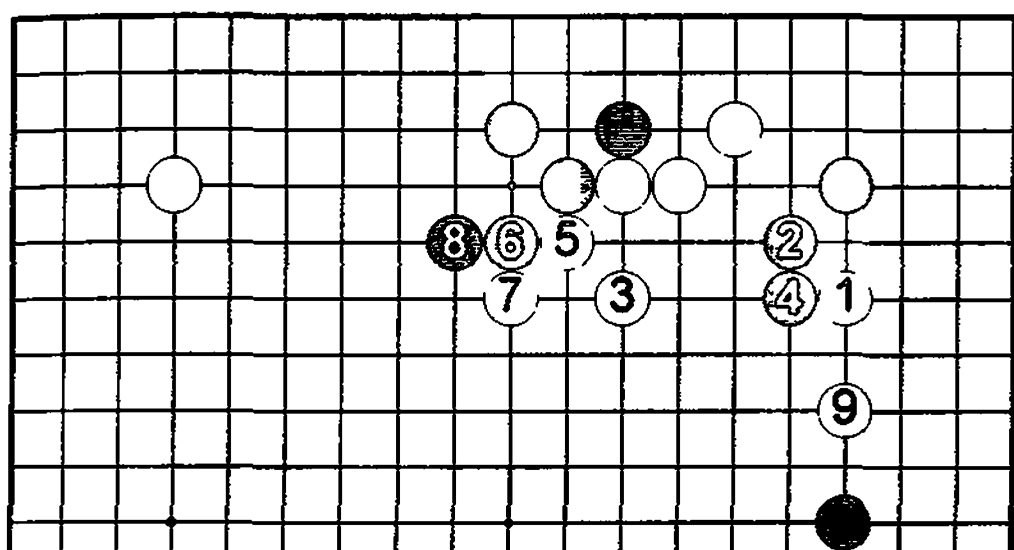
Разбор этой дзёсэки давайте начнем с варианта ответа белых б.1 – тоби. На ход ч.2 следует б.3 – какэ. го по дзёсэки, но такую игру среди профи встретить трудно. После хода ч 12 пункт «а» – важное варикоми черных. Поэтому белым лучше не испытывать судьбу и ответить в пункт «b».

С точки зрения профи, такой розыгрыш в этом фусэки бе не выгоден. Поэтому заслуживает внимание другой вариант – вме 3 поставить магари в пункт «7». Этот ход лучше тем, что со т шанс белых прыгнуть когда-нибудь в сансан – «с».

Однако если подойти основательно ко всему этому розы , то хочется заметить, что ход б.1, по сути своей, не лучший в с.р., тя и встречается иногда в партиях профи.



Против хасами черных у белых имеется ход б.1 с оригинальным планом. Если в этой игре последует защита – ч.4, то белые ставят тоби – б.5 и получают стратегическое миаи. А именно, если идет ч.6, тогда белые строят форму – б.7, 9 с активным выходом в центр. Или в случае ответа черных на верхней стороне (например, хороший ход в пункт «7»), тогда белые смело атакуют черный камень хоси ходом в пункт «6».



Но у белых есть и другое оригинальное про должение.

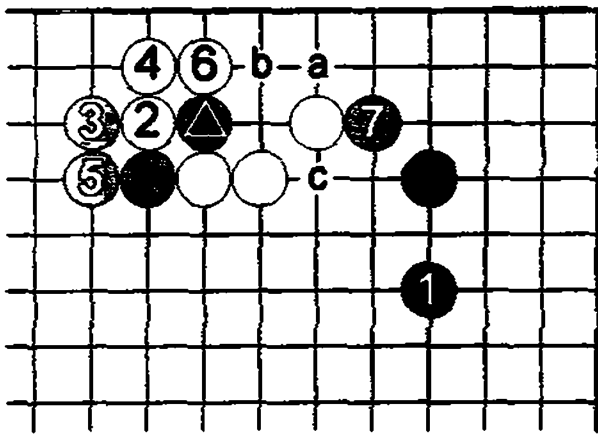
Они отказываютс ставить немаловажное то би (ход б.5 на предыдущей диаграмме) и *немедленно* переходят в атаку – б.1. Теперь, если последует ч.2, то ход тоби возродится – б.3, и белые всё-таки получат ту же форму, что и на предыдущей диаграмме. Однако после обязательного ч.8 у белых появляется хорошая возможность пригласить свой камень «1» в увлекательное путешествие – б.9.

Не стоит говорить, почему так разнятся между собой эти два варианта. Давайте лучше оценим их значение в с.р.с. во втором варианте черным придется устраивать для белых «радушный» приём, это – совершенно ясно. В первом – у белых хорошая форма, а дух с.р.с. ещё дремлет (правда, одно око начинает потихоньку просыпаться).

Стоит заметить, что форма черных наверху расположилась выгодно, одинокий белый камень в верхнем левом углу сильно ослаб. Не удивляйтесь, но заслуга в этом именно трех звезд на правой стороне и для начала этого им достаточно (это то око, которое зашевелило ресницами).

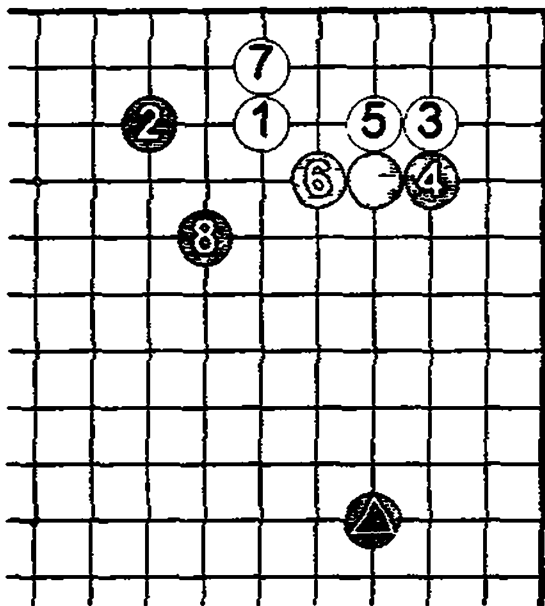
В партиях игроков встречается другой вариант этого розыгрыша. Переверните страницу, и вы увидите случай не менее популярный.

Дзёсэки в санрэнсэй-фусэки.



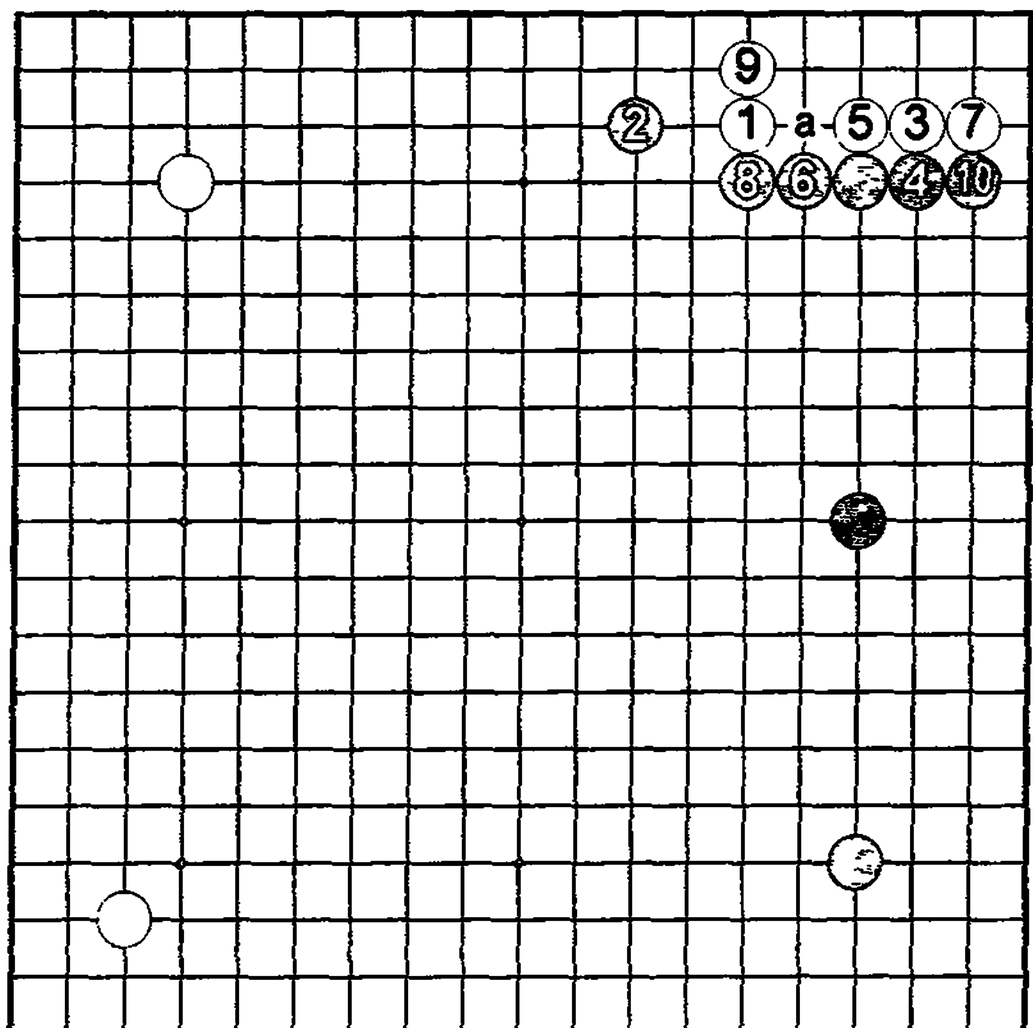
Ч.1 – тоби. Тогда белые немедленно режут – б.2.

Давайте, вкратце, разберемся с этим случаем и определим дальнейшие действия черных. Конечно, игра ч.3, 5 заставляет белых брать камень △. А ходом ч.7 черные получают свой плод; этот ход преследует дальнейшую атаку на форму белых – ч.«а», б.«b» и ч.«с». Это – жестокая атака, но так надо.



Конечно, разбор иккэнбасами дзёсэки надо было начинать с прыжка в сансан – «3» Но этот, самый интересный случай в с.р.с. системе, я решил оставить на десерт. Это – главный ход и лучший в этом фусэки.

Ч.4 – осаэ. Благодаря присутствию камня △, ход ч.4 не вызывает сомнений. Далее, игра б.5 – ч.8 является наиболее часто встречающейся.

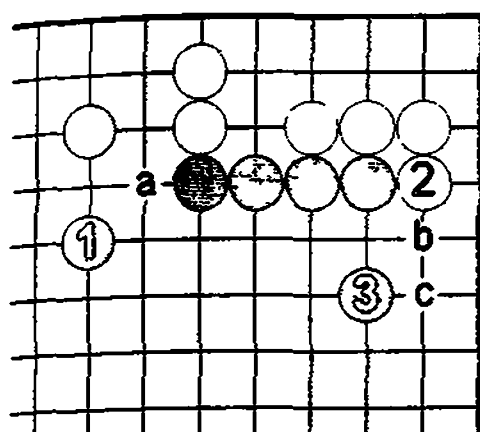


В последние годы розыгрыш варианта до хода ч.10 стал очень модным, и умолчать о нём я не могу.

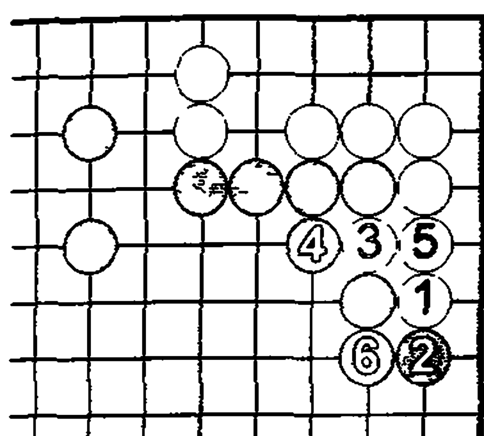
Вариант, показанный на предыдущей диаграмме, назвать плохим никому не придет в голову. Однако в рассматриваемом случае ход б.7 приносит белым дополнительные очки (что, собственно говоря, можно то же самое сказать и о ходе ч.10).

У белых имеется немного другой путь – вместо хода б.7 играть в пункт «а». Но и в этом случае черные ставят хороший камень «8».

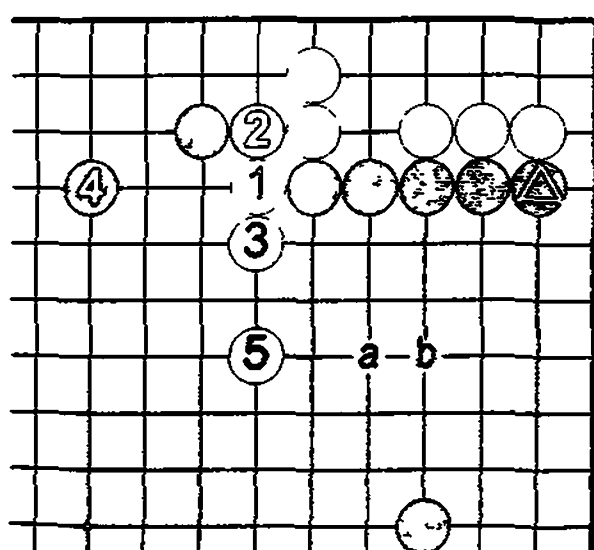
Кстати, ход в пункт «а» (вместо б.7) выглядит немного вульгарно, и я не рекомендую им увлекаться.



Вместо хода ч.10 (на предыдущей диаграмме) можно играть тоби – ч.1. Цель этого хода – избавиться от удара белых в пункте «а». Тогда у белых появляется ход магари – б.2. Ход, конечно, большой. А если на него черные ответят не ч.3, а в пункт «b» – осаэ, тогда после удара белых в пункт «с» зона черных подвергнется значительному разрушению. Так что ход ч.3 – лучший.



Не огорчайтесь, если белые проведут вариант б.1 – ч.6 с темпом. Это лучше, чем полный развал сферы влияния. Если же вам этот вариант вообще не нравится, тогда не играйте тоби ч.1 (на предыдущей диаграмме), а сразу ставьте осаэ (ход ч.10 на последней диаграмме, на странице 58).

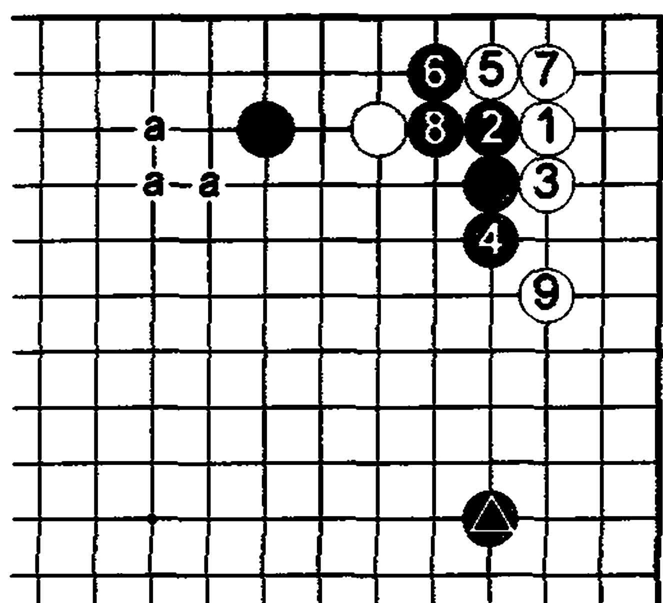


Однако надо помнить о том, что после выполнения осаэ – △ у белых появляется атака в другом месте. Это – б.1. В этой игре необходимо хорошо понимать суть происходящего (как со стороны черных, так и со стороны белых).

Первым делом рекомендую запастись терпением плюс стать решительным. Смело вступайте в бой и режьте – ч.2. Белым ничего не остается, как играть ноби – б.3. Но этот ход терпелив и уверенный. А после необходимой защиты – ч.4 (но имеются и другие варианты защиты) белые совершают прыжок – б.5, ставя перед черными задачу по защите зоны (выбор хода из двух – «а» и «b»).

Итак, форма с.р.с. черных атакована, и надо защищаться. Однако, избирая эту атаку, белым надо понимать, что они ступили на путь затяжной войны. Вот здесь и потребуется большое терпение и упорство.

Если же белые отказываются от этого обострения, то черные получают (при случае, а то и сразу) отличную возможность «нарастить» сферу влияния в центре ходом в пункт «2».

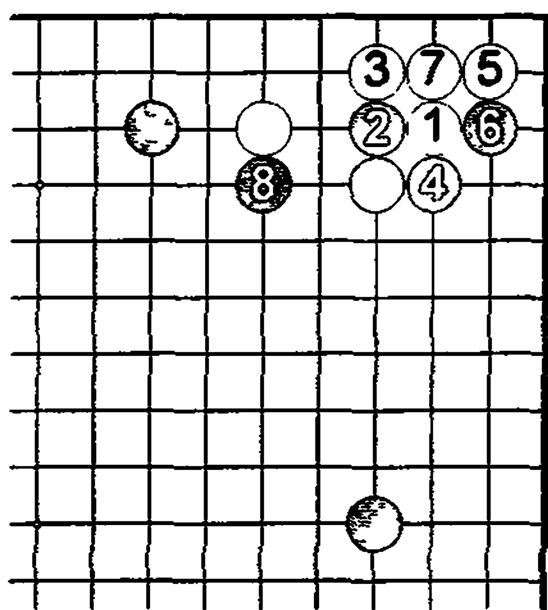


После хода б.1 осаэ - ч.2 в с.р.с. *вообще* не существует. Когда разыграется вариант б.3 – б.9 становится очевидным, что камень △ совершенно «пустой» и очень слабенький. Кроме того (и это более важно) камень ▲, практически, перестает работать на центр.

Но я ещё не перечислил всё то плохое для черных, что возникает в этой игре.

Пусть, в конце концов, у черных нет того камня на правой стороне (имеется в виду ▲). И всё равно черным плохо иметь стенку, возле которой их камень стоит так близко. Действительно, камень хасами на верхней стороне лучше бы смотрелся в любом из пунктов «а». Вот тогда разговор о ходе осаэ ч.2 вёлся бы в положительных интонациях.

Показанный пример и такое количество излияний о нём я делаю только с одной целью – чтобы вы лучше запомнили, что ход осаэ в пункт «3» (вместо ч.2) является *лучшим* решением в системе с.р.с.



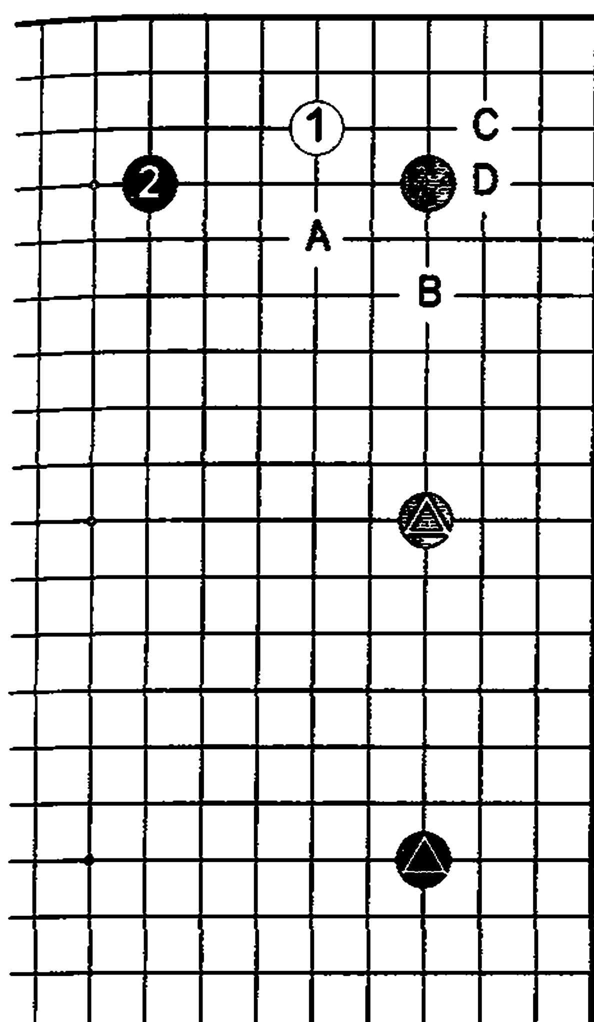
Однако хочется и похвалить ход ч.2. Как разве?!

Это, конечно, шутка. Но эта шутка не была бы шуткой без «чудо-шутки» белых - хода б.3.

Черным представилась уникальная возможность реабилитироваться. Срочно – ч.4, 6! А затем – ч.8, и ваша лодка снова выплыла на спокойные волны. Однако черные очень сильно рисковали, играя ч.2.

Итак, ещё раз повторю. Если белые на иккэнбасами черных ставят камень в пункт сансан, то далее осаэ выполняется *только* с опорой на правую сторону. Это для с.р.с. очень важно.

Форма 6. Никкэнтакабасами.



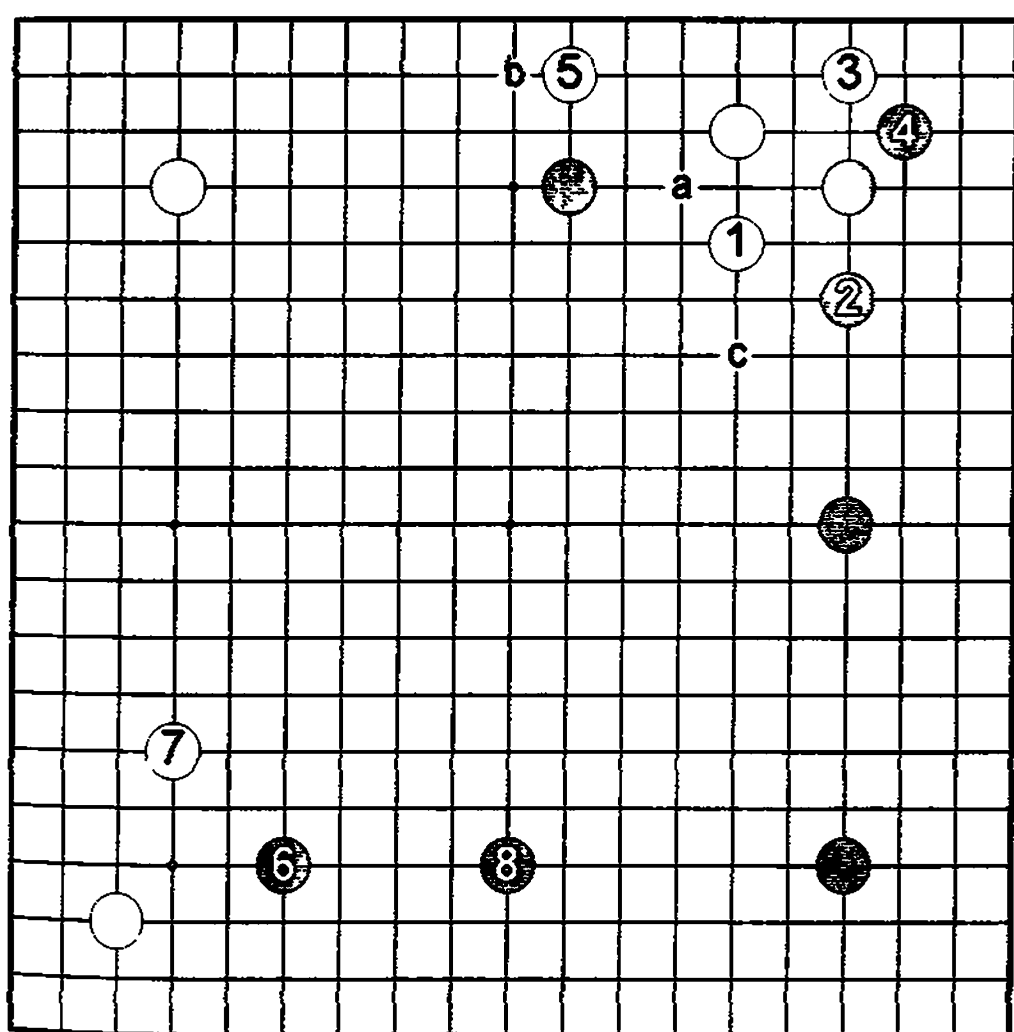
Теперь посмотрим другое хасами – пошире и повыше. Это – никкэнтакабасами – ч.2.

У белых имеется два продолжения:

1 – «A», тогда черные отвечают иккэнтоби в пункт «B»;

2 – «C», тогда ответ черных – осаэ в пункт «D».

Главная рекомендация для черных в этой дзёсэки следующая: при игре в углу не дать камням △ ослабеть, повиснуть.

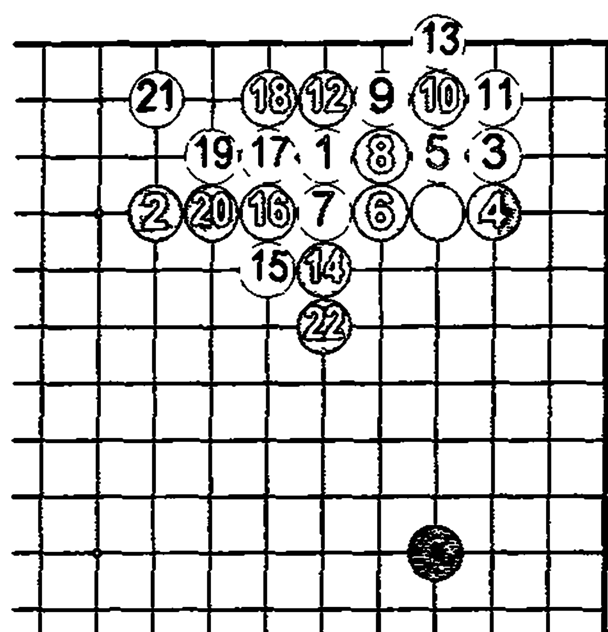


Сначала разберем игру с ходом тоби – б.1.

Ответ ч.2 – тоби, как рекомендовался только что. Цель белых ясна – выход из возможной блокады. Ходы б.3, 5 – наиболее спокойный путь к укреплению формы с получением некоторой прибыли. В будущем у черных имеется здесь пара ходов – сначала «a» – нодзоки, а затем «b» – цукэ. Однако прямо сейчас этого делать не следует. И вообще, в данной ситуации лучше коснуться других вопросов.

Например, не является ли пункт «с» для черных важным (да и для белых тоже)? Оказывается пункт «с» *может* стать важным для обеих сторон. Для этого черным необходимо развить свои камни хоси.

Очередь хода сейчас за черными, и надо играть так, чтобы стоящие «звезды» засияли ярче. После ходов ч.6, 8 идея построения сферы влияния («моё»)* стала проявляться, а пункт «с» теперь уже становится ключевым. Захват его и белыми и черными благоприятен. Но это, конечно, не означает, что после захвата этого пункта *белыми* у черных весь механизм с.р.с. фусэки испортился (или «забарахлил»).



Следующая игра за белых – сансан – б.3.

Для с.р.с. фусэки ответ ч.4, несомненно, лучший. Это – большой ход. Путь до хода ч.22 хотя и длинен, но знать его необходимо каждому игроку, который играет с.р.с. (и не только).

Хотелось бы остановиться на ходе б.7 и поговорить о продолжении этого варианта дзёсэки. Далее ставятся ходы ч.8, 10. Этот способ игры связан с последующим разрезанием – ч.12. Здесь не рекомендуется вместо хода ч.10 играть сразу в пункт «12». Черные, конечно, приобретут таким способом игры двух пленных в углу, но это им не выгодно. А белые, проведя эту жертву, останутся довольны.

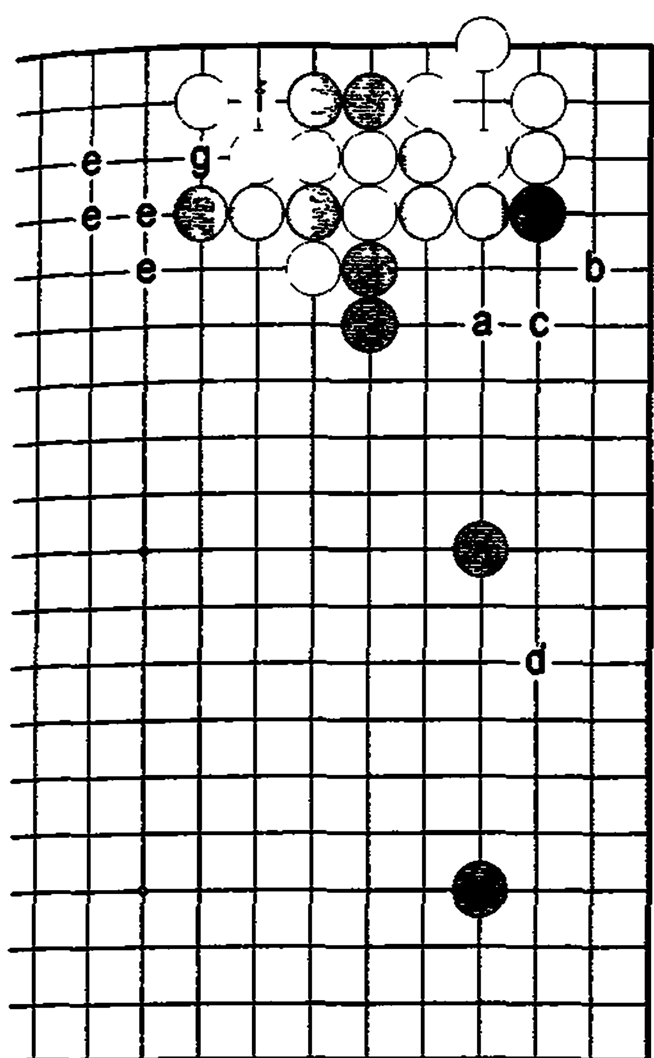
В этом розыгрыше имеется и ловкое тэсудзи. Это – ходы ч.16 и ч.18. Стоит только белым сыграть в пункт «20» (вместо хода б.19), и черные ударят в пункт «19» – цубурэ. «Цубурэ-э-э!» Да, такое восклицание можно услышать от японцев, когда они хотят сказать: «Ах, разбит!».

Ходы б.21 и ч.22 завершают эту дзёсэки.

Итак, у черных на правой стороне образовалась внушительная сфера влияния. А у белых, конечно, имеются пути гашения (кэси)* этой сферы.

Давайте посмотрим некоторые кэси.

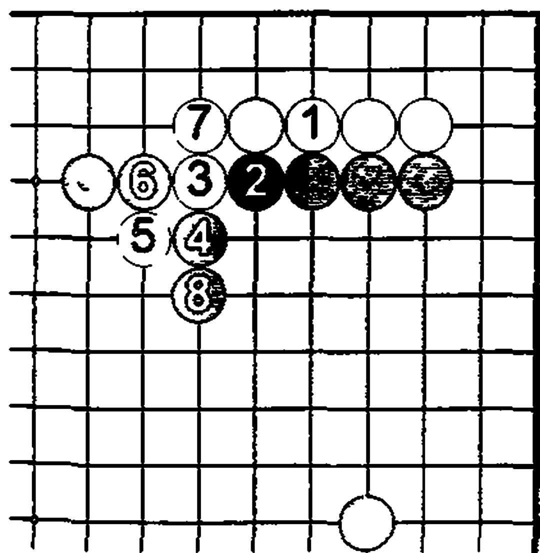
Глава 2.



Например, хорош пункт «a» (черным надо отвечать в пункт «b» для создания формы). Или другой пункт кэси – «c», как бы проникающий в самое тело сферы черных. Но имеется и совсем другое внедрение – сильный удар в пункт «d».

Против всех этих вариантов вторжения белых у черных имеются свои способы борьбы. Главное – помнить о том, что черным надо быть решительными и сурово атаковать белый десант. Только в этом случае можно добиться успеха.

В тоже время крайне важна зона наверху. Там у черных имеются выгодные пункты «e» (с угрозой последующего хода в пункт «f»). Можно, конечно, играть сразу в пункт «g», но это выглядит, пожалуй, банально. Отмечу, что игра наверху связана (косвенно) с жесткой борьбой на правой стороне. Об этом забывать не стоит.

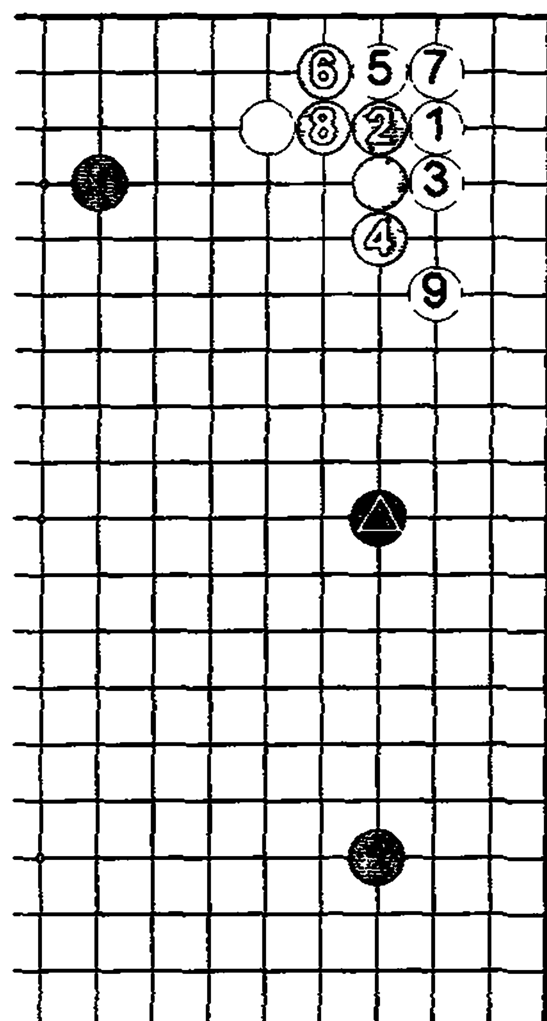


Б.1 – соединение. Хотя это и банально, но ход, в какой-то степени не плохой (и, кстати, имеется в справочнике дзёсэки)*. Ч.2 – осаэ, б.3, 5 – ниданбанэ и черным надо резать и удлиняться – ч.6, 8.

Давайте сравним эти два варианта (вариант на предыдущей странице и данный).

Здесь у черных стенка получилась лучше, а у белых «земли» меньше. Вывод: белым выгоднее первый вариант. Вроде бы! Однако посмотрите на камень «5» во втором варианте. Он имеет, конечно, более «жизненный» вид, чем подобный ему в предыдущем розыгрыше. Там его «вытаскивать» значительно сложнее. Этот белый камень впоследствии может составить черным большие неприятности.

В случае с никкэнтакабасами у черных имеется и другая игра.

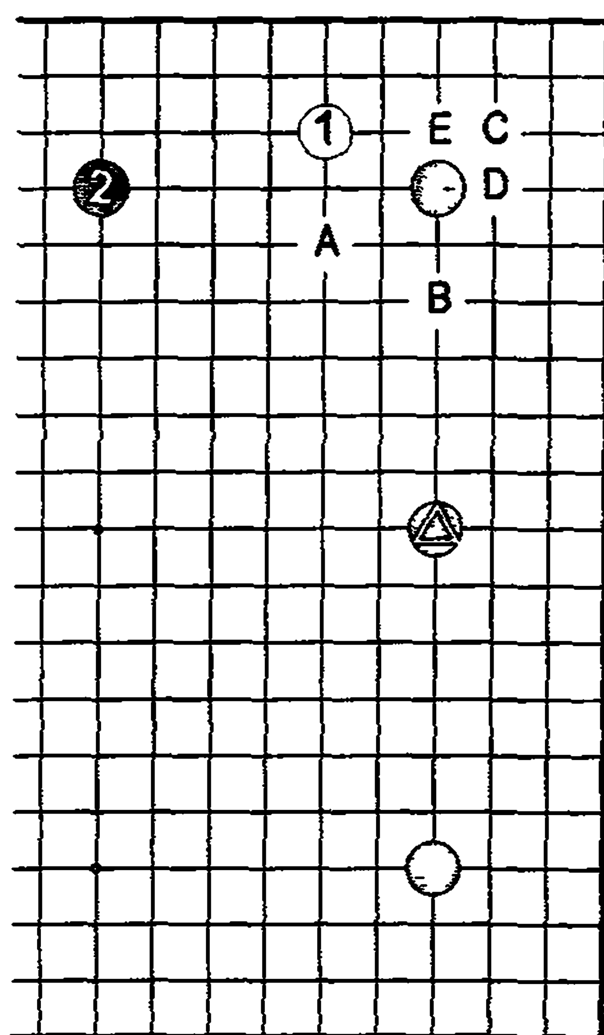


Это – на ход б.1 постановка осаэ с другой стороны – ч.2. Собирать плоды с такой формы с.р.с., разумеется, очень трудно, и ход б.9 убедительно об этом говорит.

Хотелось бы обратить внимание на камень ▲, ставший, практически, пустым для системы с.р.с. Он, как бы, собрался в путь, но вдруг остановился на полпути. Для фусэки подобные камни являются серьёзным дефектом. Вспомните розыгрыш дзёсэки иккэнбасами. Там тоже был совет играть осаэ в пункт «3», чтобы не испортить камень ▲. Здесь – то же самое.

Представьте, камень «9» – как прожектор, внезапно включенный в полной темноте. «Моё» осветилось, и тайны черного фусэки раскрылись.

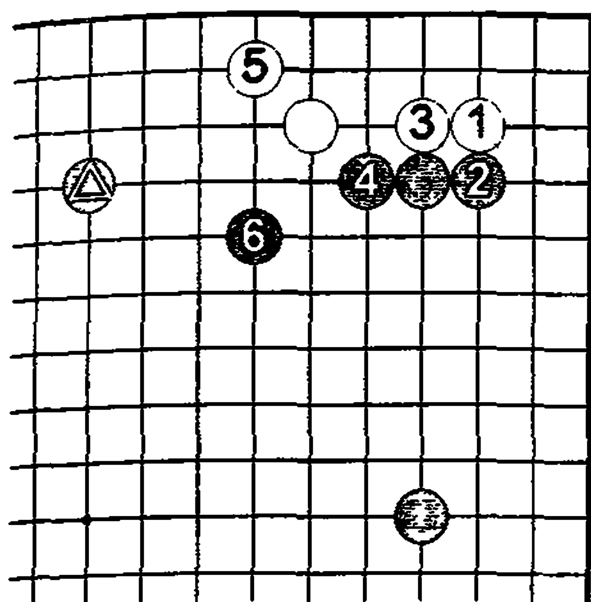
Форма 7. Сангэнтакабасами.



На белое какари – б.1 существует широкое и высокое сангэнтакабасами – ч.2. У белых имеются снова два продолжения - тоби в пункт «А» (ответ черных в пункт «В» не вызывает проблем) и прыжок в сансан – «С».

Этот, второй вариант белых, создает для черных проблему выбора следующего хода – то ли «D», то ли «Е». Дело в том, что камень «2» стоит в пункте хоси, как и камень △ на правой стороне, и это резко изменяет все рассуждения, приведенные в рассказе о форме 6.

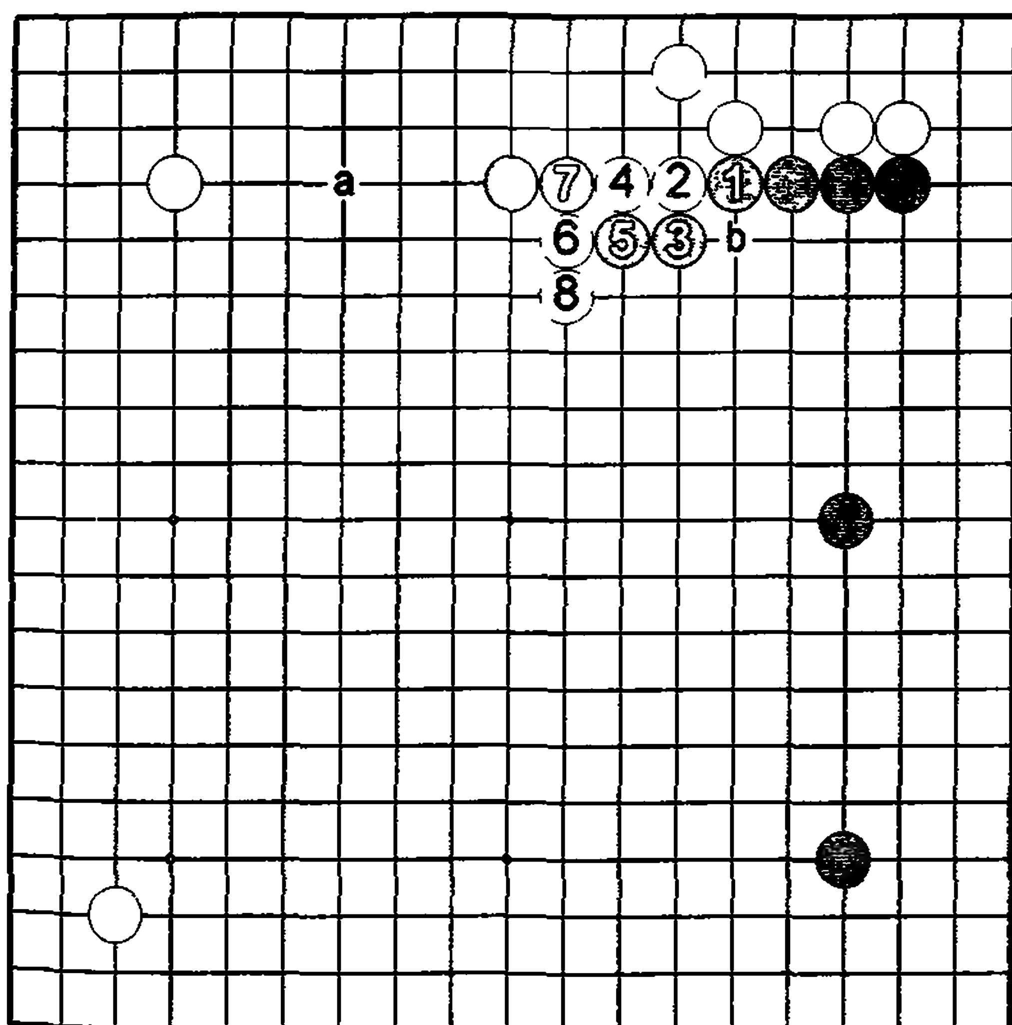
Сначала посмотрим осаэ – ч.2.



Вы теперь знаете, что розыгрыш угла при иккэнбасами и никкэнбасами одинаковый. Там цель черных была ясная – построение формы «моё» из тройной звезды. А как будет здесь? Так же?

Не совсем, хотя после хода ч.6 идея черных сохраняется. Дело в том, что у белых появляется ход б.5, который стоит в более активной позиции.

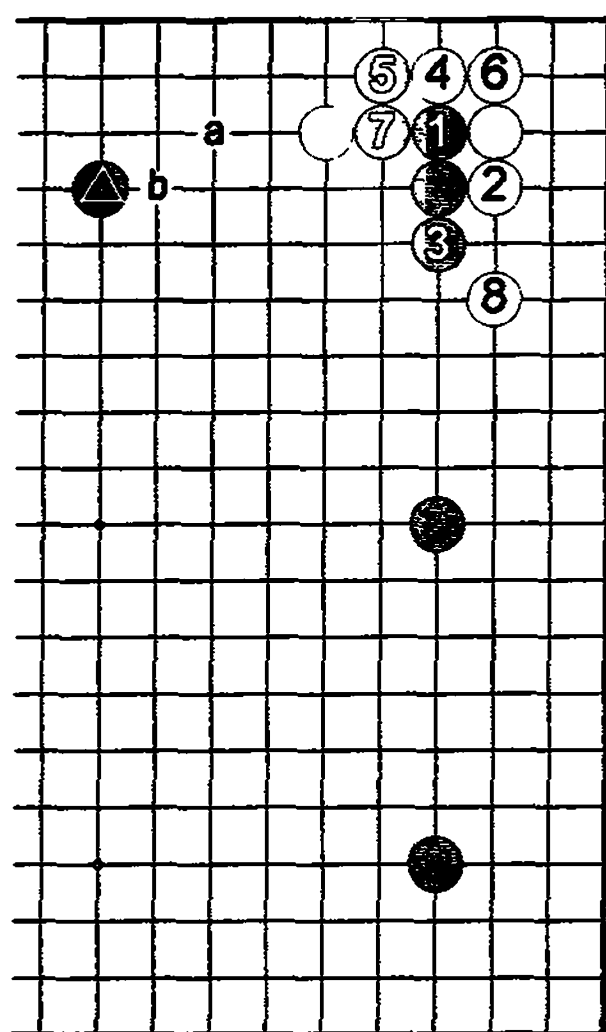
Не стоит критиковать черных в повторяемости форм. Однако хотелось бы, чтобы игроки чувствовали и совсем маленькие изменения, проводили бы расчет вариантов более точно, развивали бы чувствительность на малейшие изменения ситуации и т. д. Поэтому, давайте попробуем сыграть черными немного по-другому. Надо как-то учитывать другое положение камня хасами – △.



Давайте вместо хода ч.6, что на предыдущей диаграмме, сыграем ч.1, а затем – ч.3. Черные решают заблокировать белые камни и получить в центре мощное ацуми (энергию, силу)*. Однако белые ходами б.6, 8 переходят в контратаку. Вроде бы и не заметен оскал белых, но у черных возникают проблемы. Во-первых, черным надо выполнить хираки в пункт «а», а во-вторых, – пункт «b» – неприятная слабость формы в формирующемся «моё». Приходится только сожалеть, что в го нет правила ходить дважды подряд.

Итак, в с.р.с. фусэки ход сангэнтакабасами ставить не выгодно. Разумеется, это не жесткое утверждение; в го не существует абсолютной безусловности. Но то, что вы видите на этой диаграмме, для черных считается не успехом.

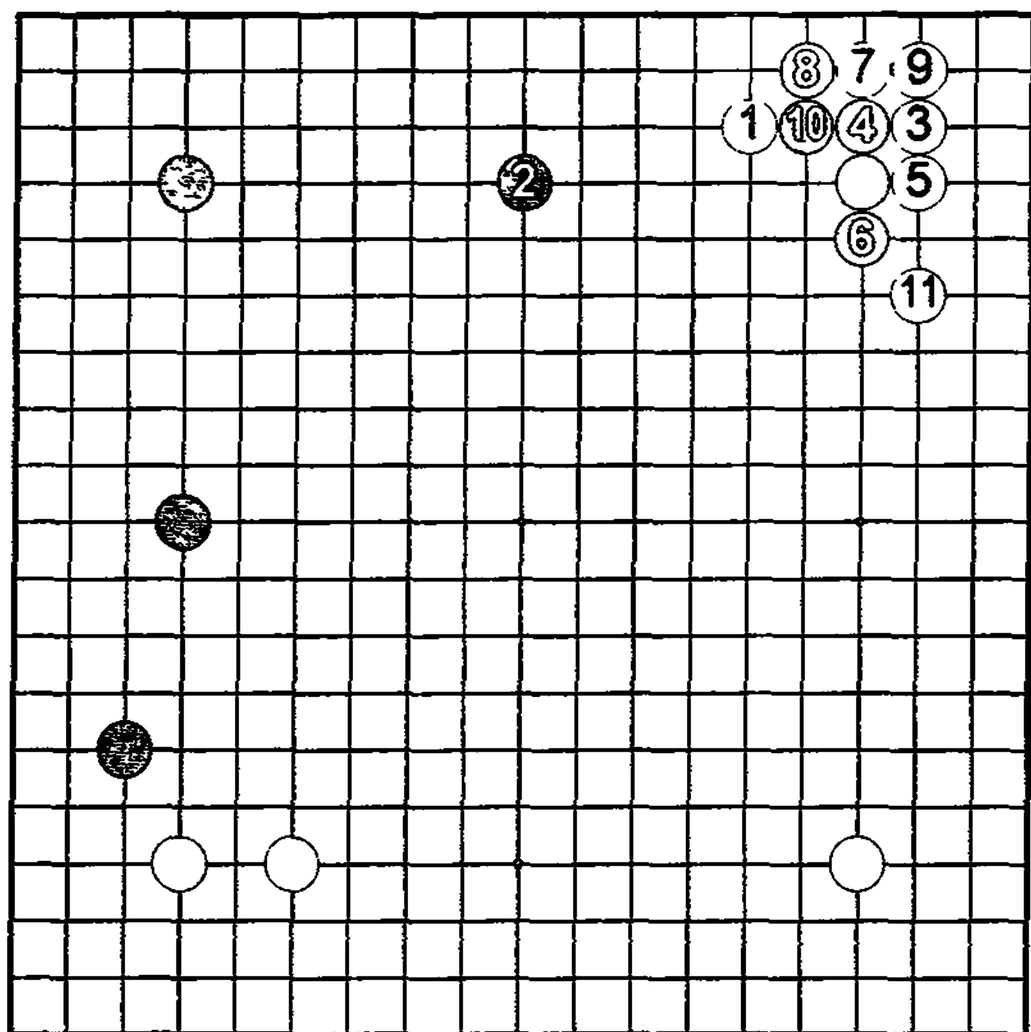
Дзёсэки в санрэнсэй-фусэки.



После внедрения белых в сансан хочется раздробить их камни, играя другую дзёсэки. Тогда получается то, что вы видите на диаграмме после хода б.8.

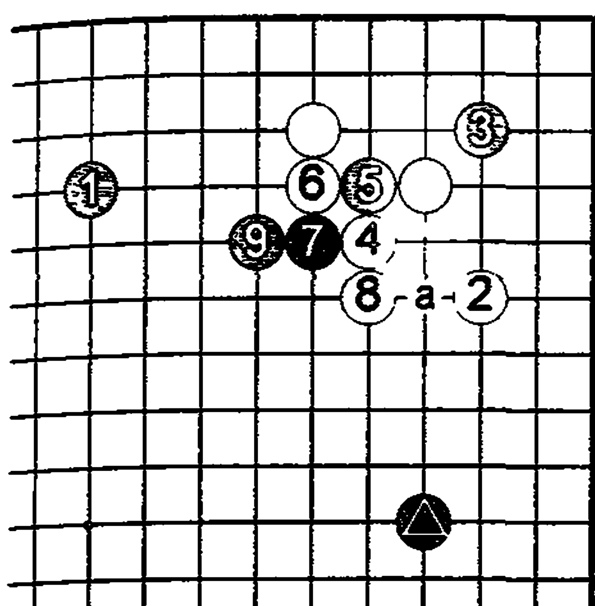
Камень △ теперь находится, конечно, в лучшем положении, чем если бы он стоял в пунктах «а» или «b» (как в предыдущих рассмотренных формах). Однако в системе с.р.с. считается плохим результат, в котором камень «8» резко снижает роль черных камней хоси стоящих на правой стороне. Идеи с.р.с. в таком случае полностью пропадают.

Есть игроки, которые уже в фусэки кардинально меняют свои замыслы. Но им хочется задать вопрос – зачем тогда было «заваривать всю эту кашу»?



В игре бывает так, что ход сангэнтакабасами создает форму с.р.с самостоятельно. Вот тогда эта дзёсэки (ч.2 – б.11) подходит более чем кстати.

Стенка, образовавшаяся справа, действительно, чудесна и великолепно дополняет форму слева, образуя вместе с ней внушительное «омоё». Правда, эта история случилась по инициативе белых; вместо какари б.1 лучше было играть какари в пункт «11».



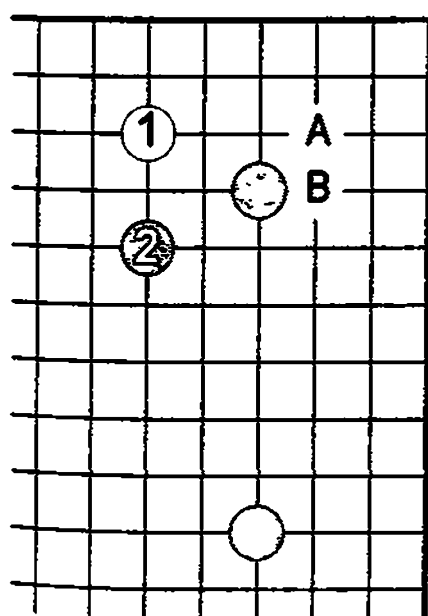
Вообще в с.р.с. фусэки ход сангэнтакабасами (ч.1) подходящим не назовешь. Дело в том, что этот ход не создает необходимого давления на белый камень какари. Однако если на основании такого рассуждения белые посчитают, что можно поставить второе какари – б.2 (так называемое хасами – клещи – на камень хоси), то может произойти следующее событие.

В создавшейся симметричной позиции черные берут пункт сансан - ч.3. Это – сильный ход; если вместо этого хода ставить цукэ в пункт «6» (или «а») с последующим ноби, то такое решение считается слабым, так как белые получат устойчивую форму и будут довольны.

Далее, белые идут на блокировку угла – б.4 (во, дают!!) и ... попадают по собственной инициативе в сложную ситуацию. После ходов ч.5 и ч.7 (!) белым сложно определить – какие камни усиливать. Ну, ход б.8, конечно, обязателен. Но после хода ч.9 белым, пожалуй, совсем становится тоскливо. Действительно, угол белым не взять (там, у черных, имеется жизнь), а образовавшимся формам белых не дают успешно развиваться камни «1» наверху и ▲ - на правой стороне.

Итак, не всегда *широкое* хасами создаёт *слабое* давление на камень какари.

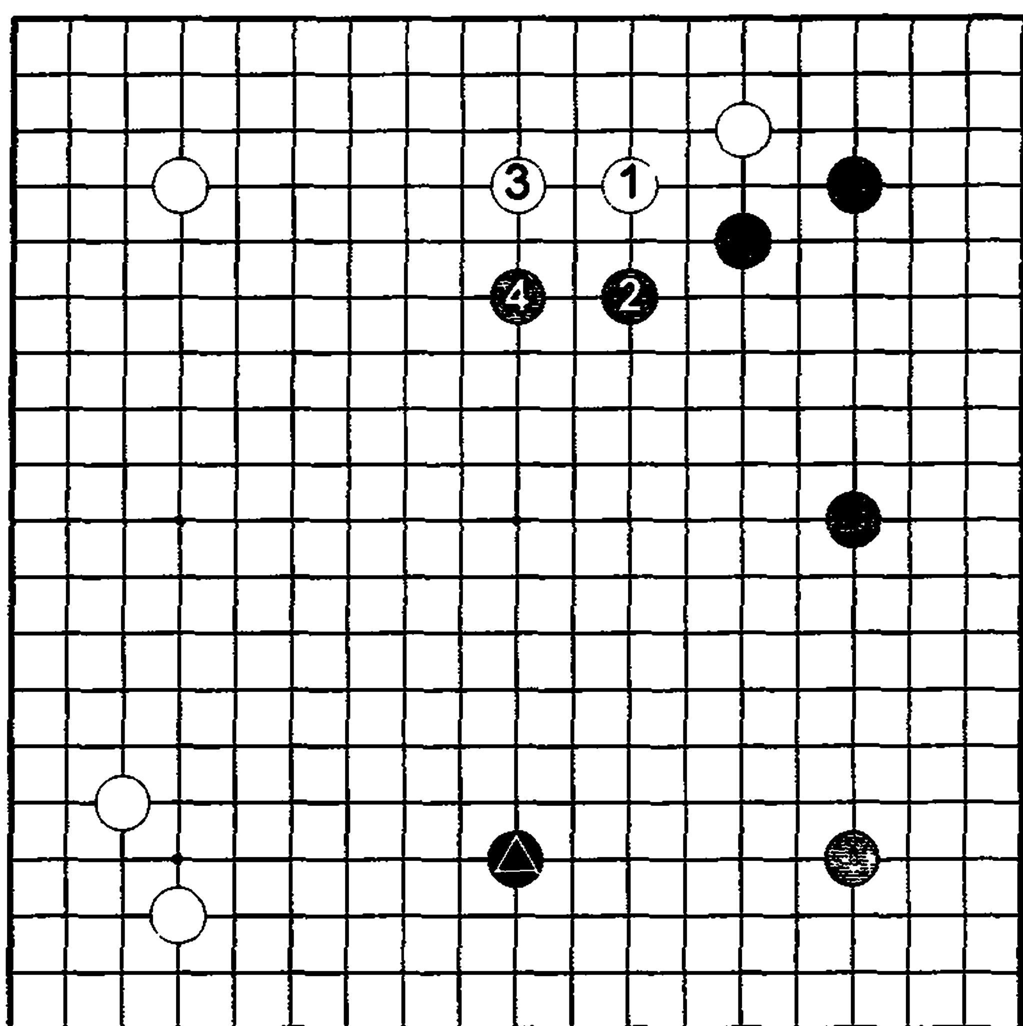
Форма 8. Босикэйма.



Ходом ч.2 – босикэйма черные накрывают белый камень какари. Ход, конечно, сильный. Но этот ход похож чем-то на порочный для с.р.с. фусэки вариант цукэноби. Но ... выбор этого хода – дело вкуса и даже минутных эмоций.

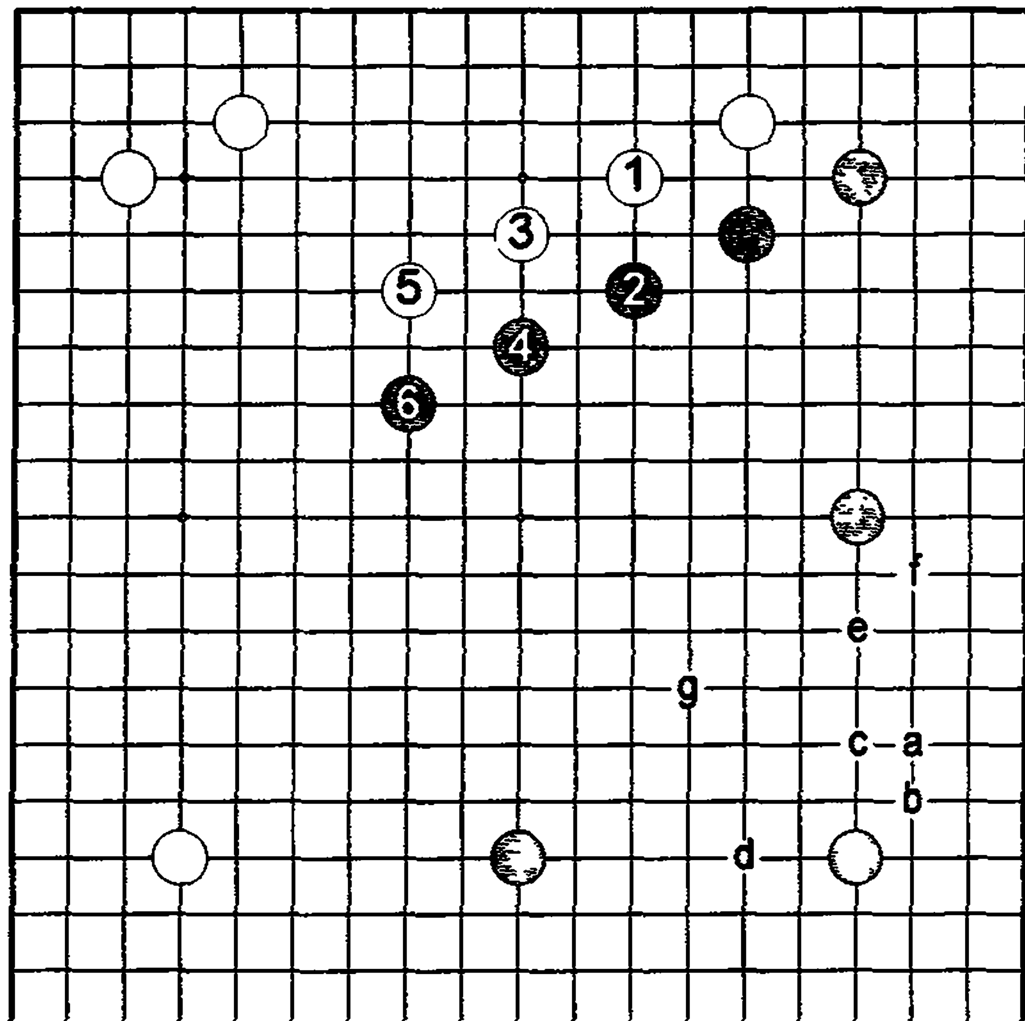
Угол ещё открытый (не определен игроками) и на это сейчас можно не обращать внимание. Если последует ход белых в пункт «А», то после ответа черных в пункт «В» сфера «моё» на правой стороне сразу заявит о себе.

Но здесь имеется более интересный разговор.



Посмотрите на «дзёсэки», показанную на этой диаграмме. Б.1 – обычное решение, ч.2 – азартный ход, и далее, после обмена ходами б.3 и ч.4 происходит накрывание белых камней наверху с созданием огромного «мешка» (около 100 очков потенциальной территории). Конечно, на верхней стороне у белых тоже не мало, а те 100 очков трудно превратить в реальный доход. Такая игра ставит и белых и черных в опасное положение. Многим боязно так играть; черным очень хочется все эти очки удержать, а у белых ужасно «чешутся руки» разбить зону черных.

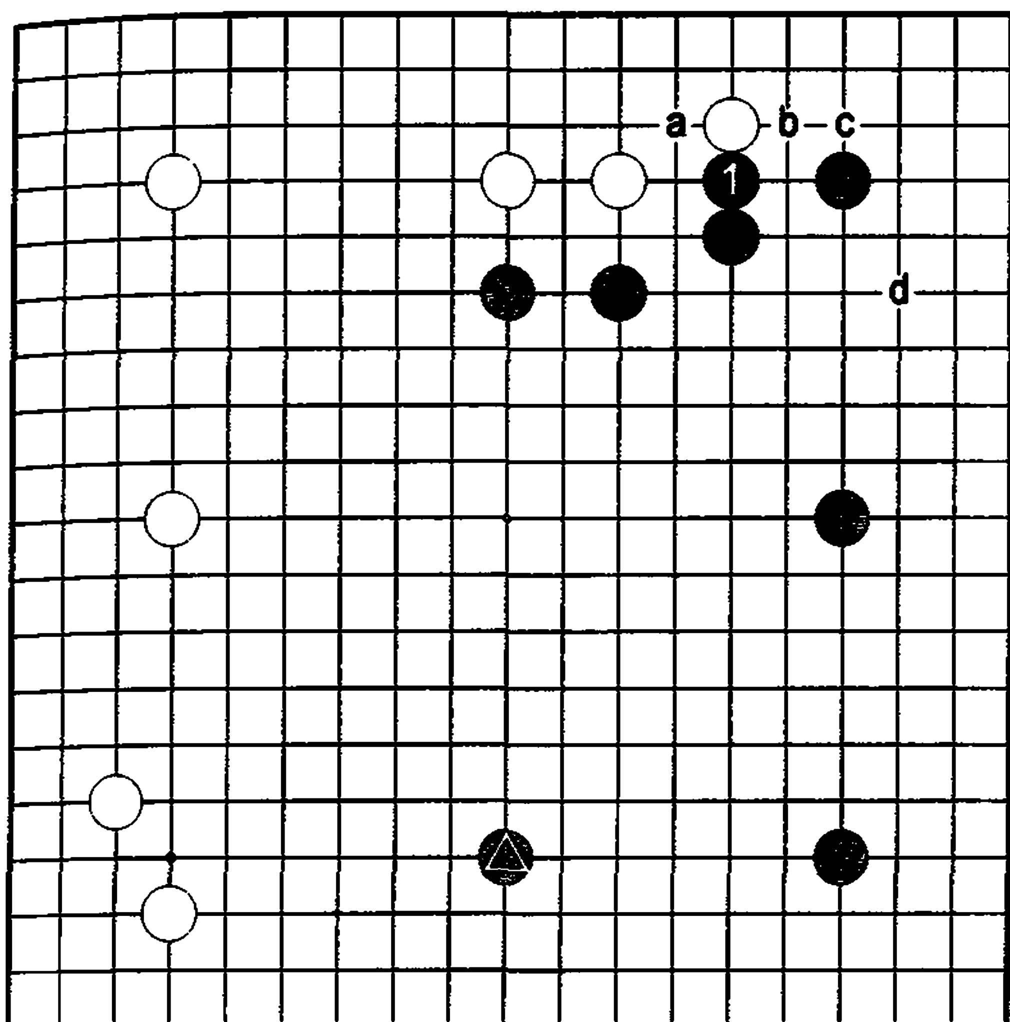
Обратите внимание на камень △. Без него всё это устройство заглохло бы, а значит, и создавать его не было бы смысла.



Пусть в левом верхнем углу у белых стоит форма симари. Тогда после хода б.3 путь черных ч.4 становится совершенно не выгодным. Дело в том, что после ходов ч.4, 6 хотя у черных и внушительно справа и центре, но белы всё-таки имеют метод внедрения в эту зону, а черных таких методов в верхней зоне белых ещё не найдено в истории го.

Например, вариант внедрения – б.«a» (далее, по буквам алфавита – ч. «b» и т. д.) создает спокойное существование белых камней в тылу неприятеля. У черных же такого пути в зоне белых нет. Конечно если бы у белых вместо формы симари стоял камень

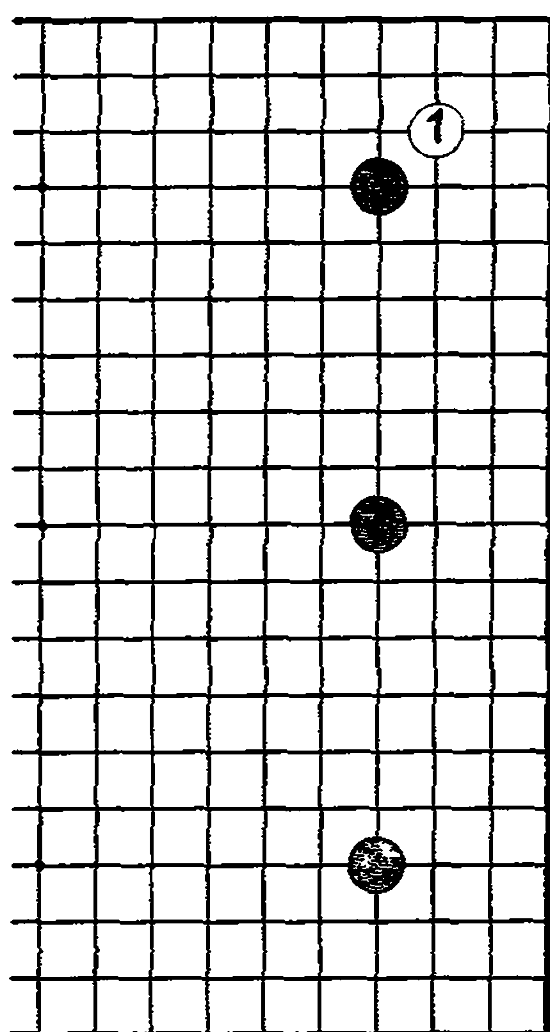
хоси, то тогда другое дело. Но ... там его нет.



Черные должны быть обеспокоены слабостями их «забора» на верхней стороне, его неплохо укрепить хорошим цукиатари – ч.1. Если последует б.«а», то следующий ход ч.«b» дает черным приятную форму. Если белые решат поставить камень в пункт «b» (вместо «а»), тогда черные смело тормозят их – ч.«с» – осаэ и готовы далее ударить в пункт «а».

Если черные откажутся от этого варианта укрепления, то в любой момент белые могут устроить пожар, бросив жуткую зажигалку – камень в пункт «d». Белым, конечно, спешить с этим пожаром не стоит. У черных имеется внизу камень △, который легко может компенсировать потери наверху и создать новый, ещё краше дом (имеется в виду, новое «моё»)*. В ситуации с неукрепленной формой черных наверху белым, пожалуй, интересней поискать игру на нижней стороне. Тогда (в случае успешной игры внизу) поджог через пункт «d» сможет спалить *весь* черный дом.

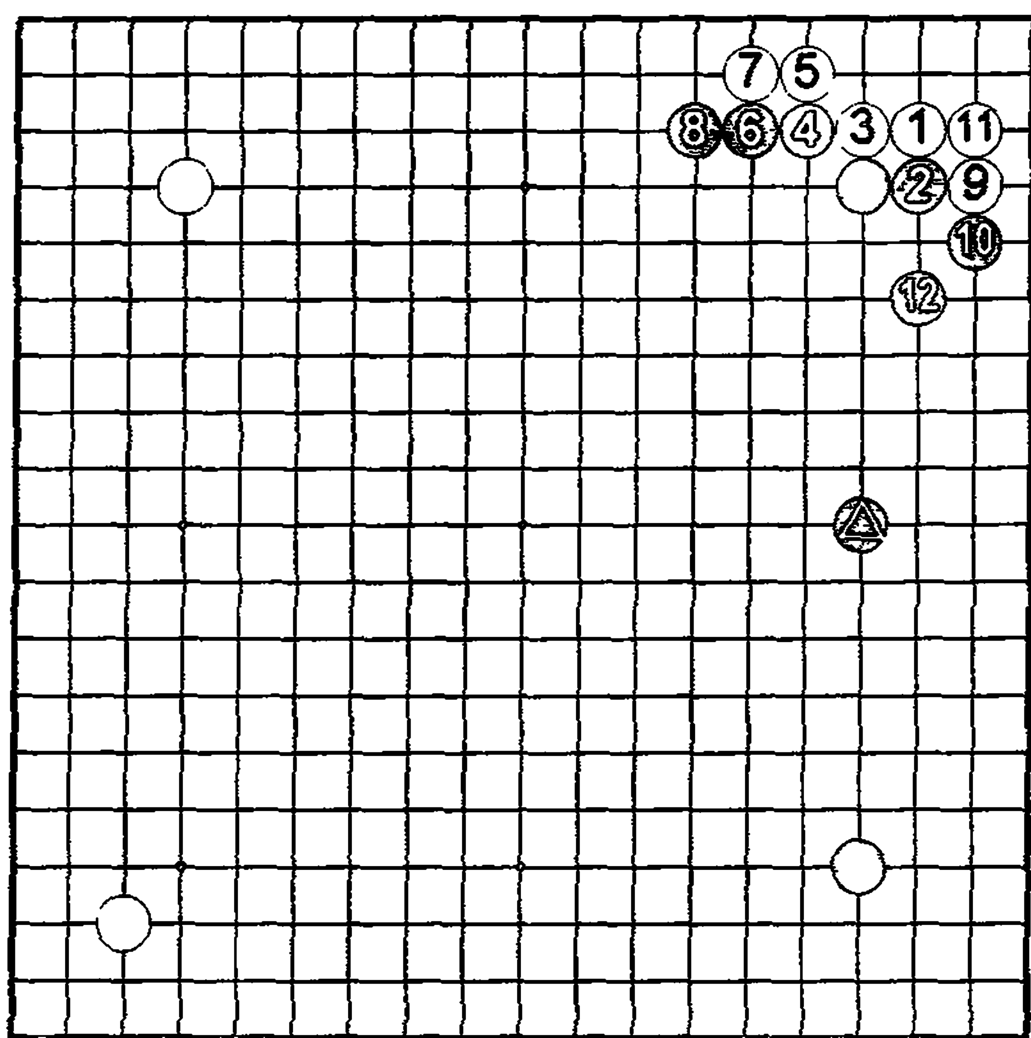
Форма 9. Сансан утикоми.



В первой главе немного рассказывалось об игре, связанной с утикоми в пункт сансан. Однако мне хотелось бы поговорить о методах ведения боя в такой ситуации более подробно.

Начну с того, что черным такое внедрение белых в системе с.р.с. выгодно. В процессе изучения игры сансан утикоми, вы поймёте, что схватка в углу непосредственно связана с ситуацией и на верхней стороне, и на правой, и в центре. *Практически, со всей доской. Какой* эффект произойдет после розыгрыша угла зависит от положения *всех* камней, стоящих на доске.

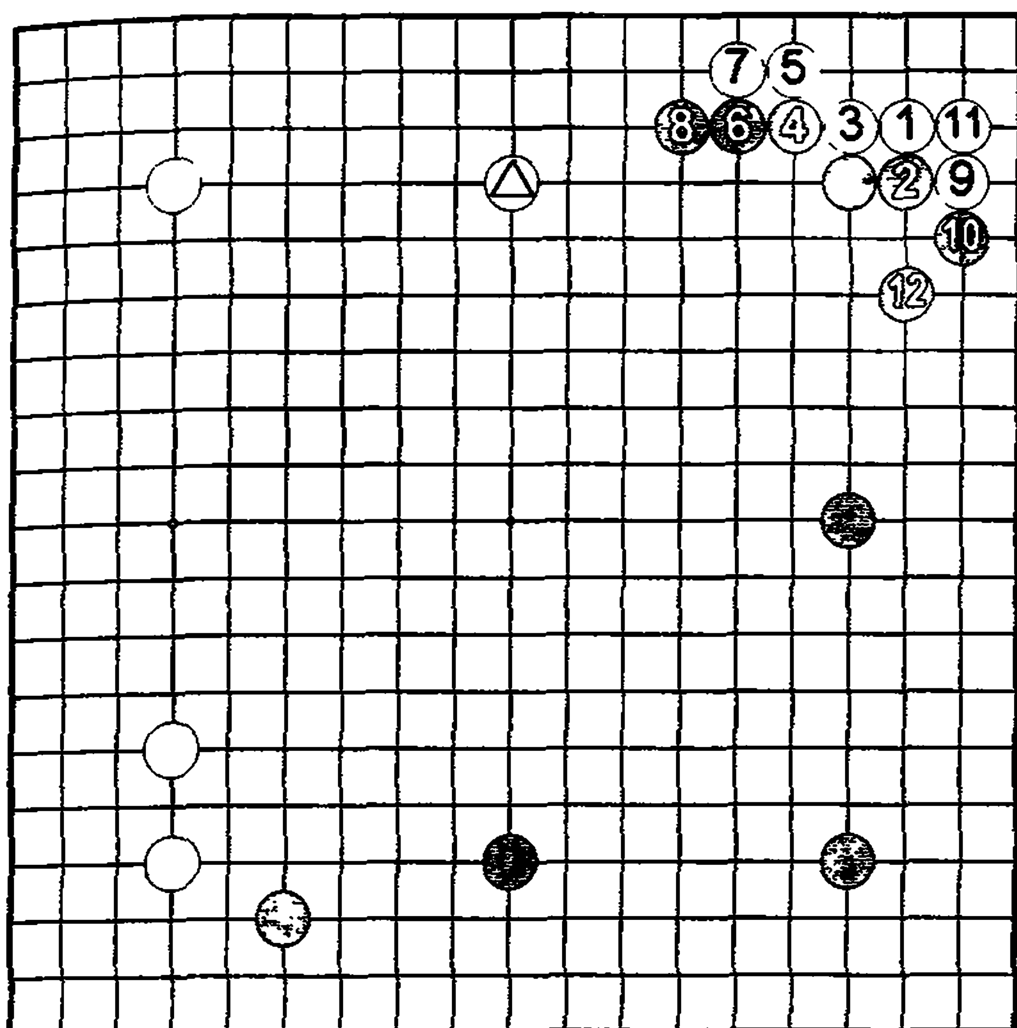
В санрэнсэй процесс розыгрыша сансан утикоми проявляется особенно ярко.



Сразу после построения черными формы санрэнсэй белые бросаются в пункт сансан – б.1. Что может дать им этот ход? Ну, конечно, в первую очередь землю (около 10 очков), и темп, что для них очень приятно. Черные же за всё это получают какую-то стенку. Так обычно рассуждают начинающие игроки.

Фактически, к ходу ч.12 построена одна из многочисленных форм дзёсэки. В этом розыгрыше существуют различные варианты отклонений. Например, вместо хода ч.4 игра в пункт «*11*» или вместо ч.*6* – в пункт «7» и т. д. Однако для черных все они хуже варианта показанного на диаграмме. А игра, например, в пункт «3» вместо ч.2 совсем не «вяжется» с с.р.с. системой. Тогда камень △ просто выпадает из всего

ансамбля. Об этом уже немного говорилось на предыдущих страницах книги.

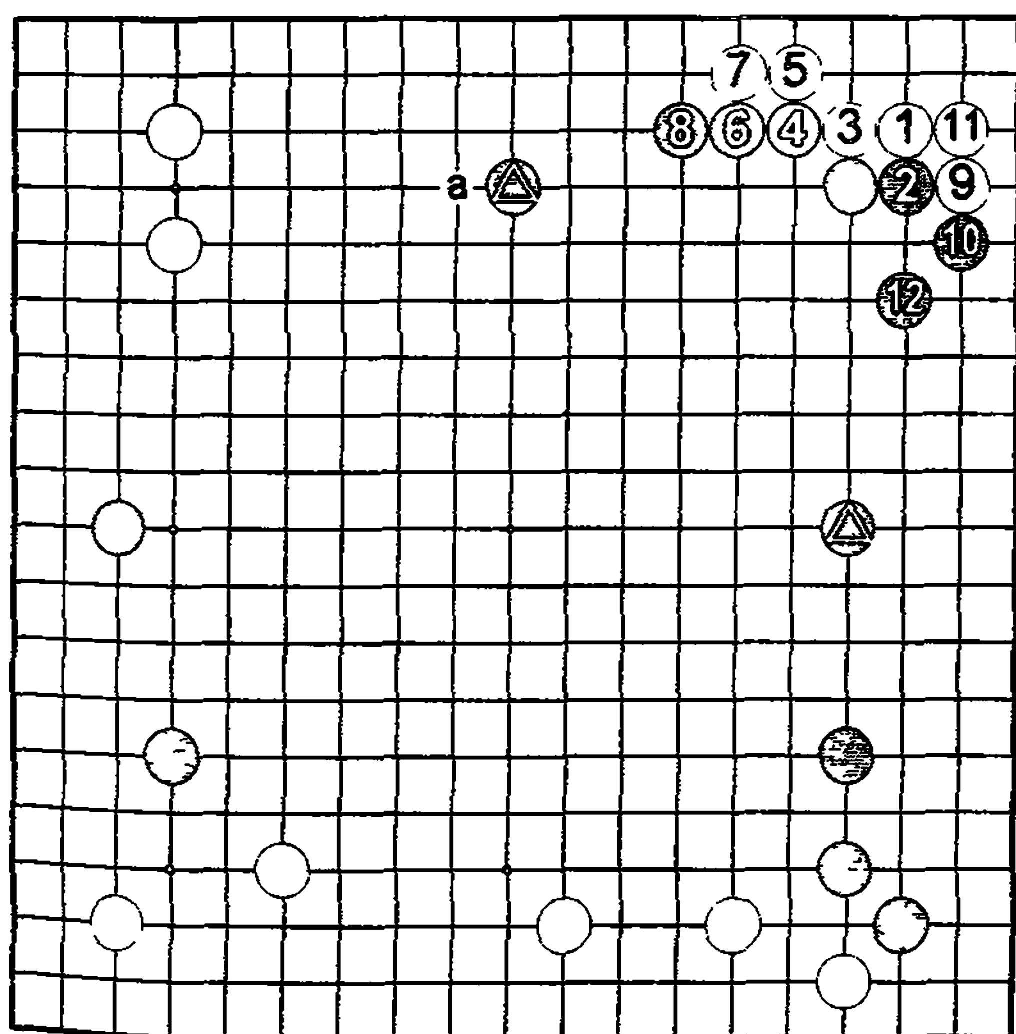


Давайте посмотрим случай, когда внедрение в сансан происходит при камне белых △ наверху.

Результат таков, что этот камень для белых совершенно бесполезен. Скорее, он даже вреден.

Некоторые игроки, ставя этот камень, а затем, играя в сансан, рассуждают, примерно, так: после хода ч.12 белые получают очки в углу, а камень △ стоит там, где не плохо бы стоял черный камень. Значит, белые сыграли удачно.

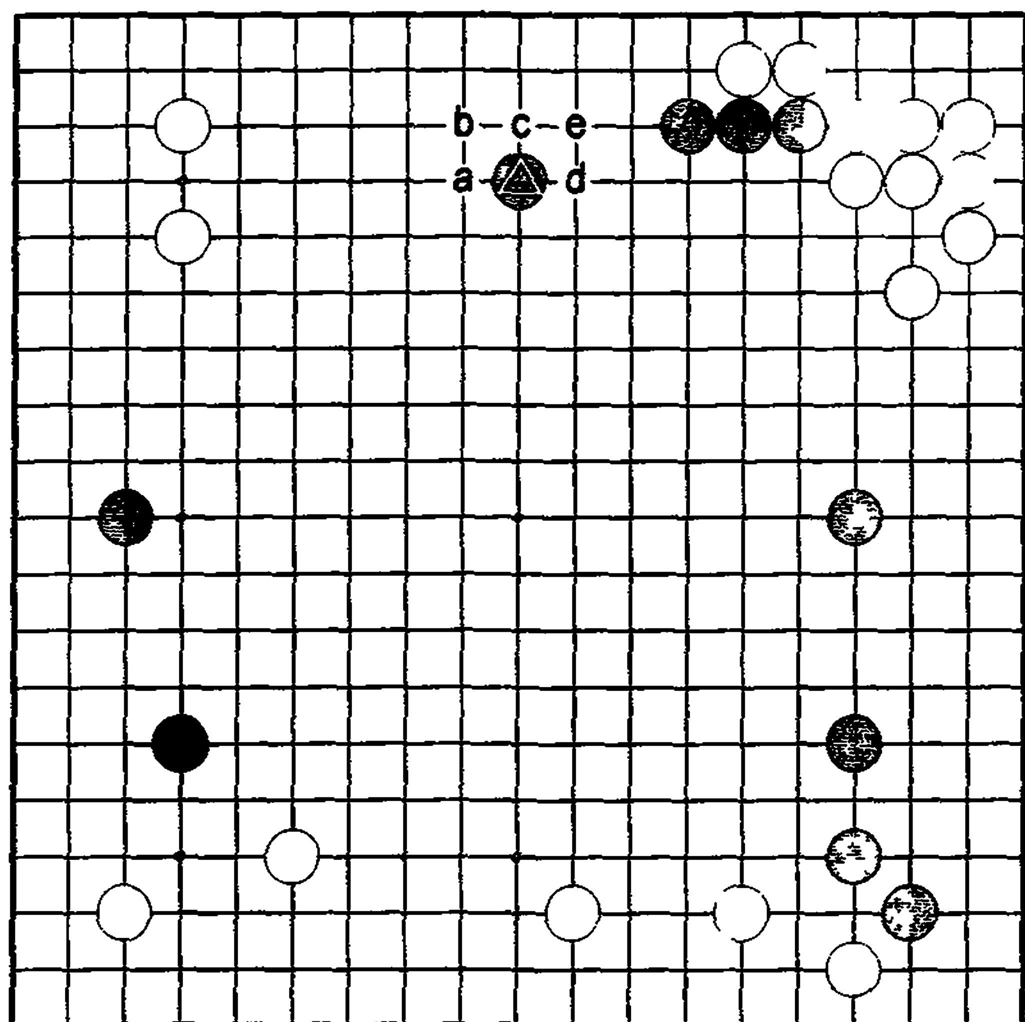
Мне бы хотелось сказать по-другому. Белый камень △ настолько мал около черной стенки, что готов превратиться в жемчужину в этой черной раковине. Так песчинки становятся драгоценностями.



Пусть у черных стоят два камня △. Это, так называемая, форма «крылья дракона». Ход белых б.1 – прыжок в сансан.

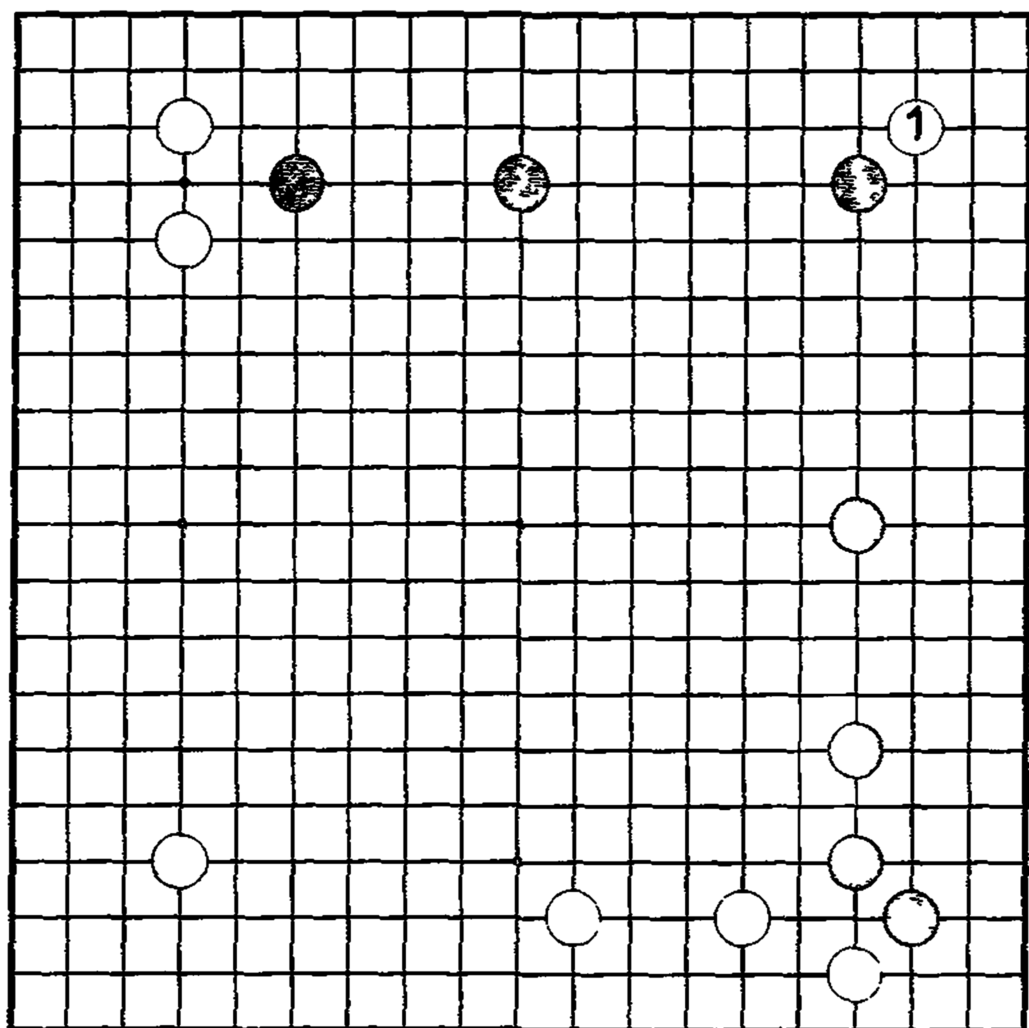
Это – совсем другой случай, чем предыдущий. После хода ч.12 камень △ справа – великолепен. Но камень △ наверху расположен неудачно. Ему бы стоять в пункте «а», тогда форма становилась бы идеальной. Но и получившаяся форма (для любительского уровня) хороша.

Итак, утикоми белых б.1 выполнено вовремя; опоздание на секунду было бы для них катастрофой.



«После утикоми сан-сан угол опустошен. Ура!» – воскликнет играющий белыми. Действительно, можно быть довольным полученной формой. Но давайте поговорим о другой играющей стороне – о черных. Форма наверху требует того.

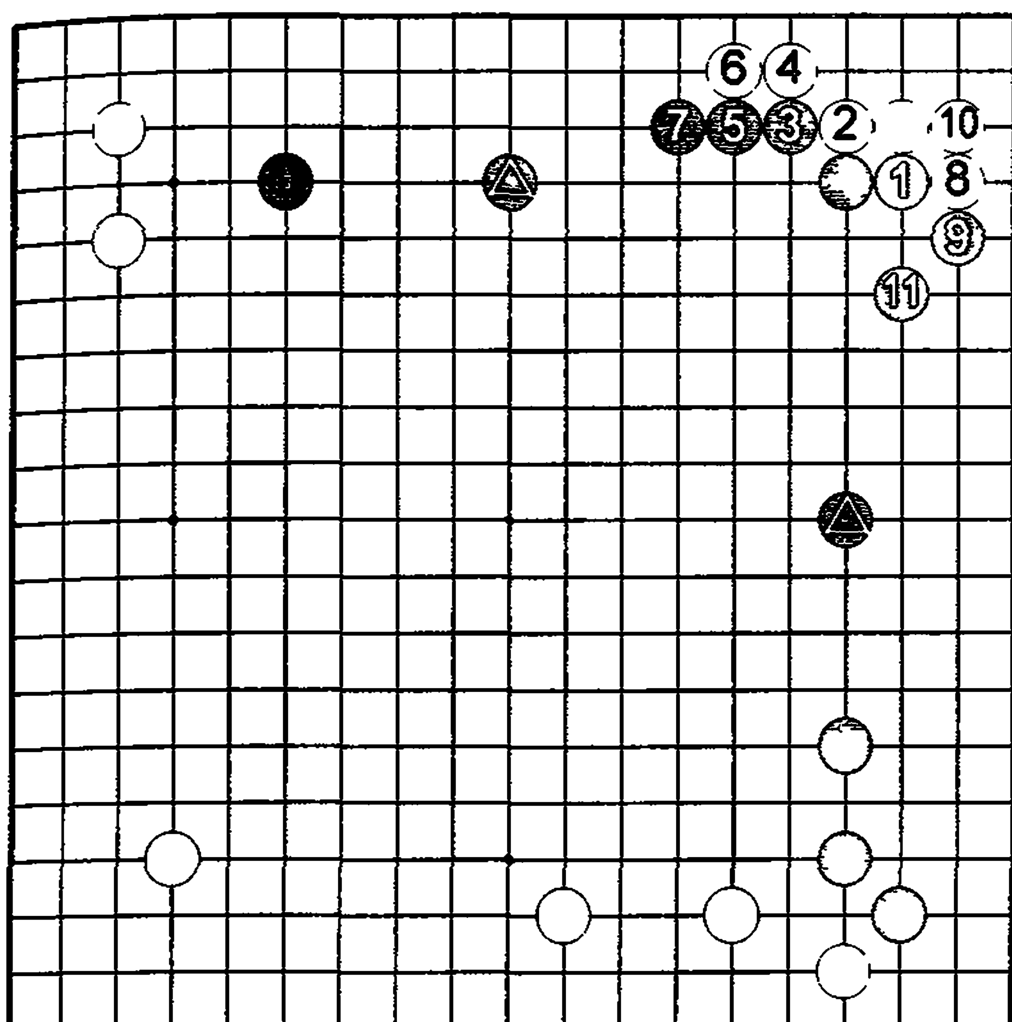
Положение камня ▲ является самой главной темой в этой форме фусэки. Богат этот камень или стоит на бедной почве? Так вот. Если бы он стоял в пункте «а», то был бы самым богатым. Следующие по ценности места расположились так: второе место – △ и «b», третье и далее – «с», «d», «е». Как видите, прежде чем ставить хираки от углового камня хоси, надо оценит ... е ситуации после выполнения этого хираки. Этот камень (△) ва... в «моё-ситуациях», эффективность выбранного хираки напрямую ... а-зится в борьбе на правой стороне.



Против «самостоятельного» (без поддержки извне) внедрения в сансан приходится искать н... э-лее благоприятный ... ть осаэ. Как же его выб... ?

«Там, где ... ле расширение зоны – ... и ставь осаэ» – так го... т. Или. Там, где «земе... зе моё» шире, там оса... ы-годнее. Не делайте ... аэ там, где «моё» узкое. Посмотрите на диаграмму.

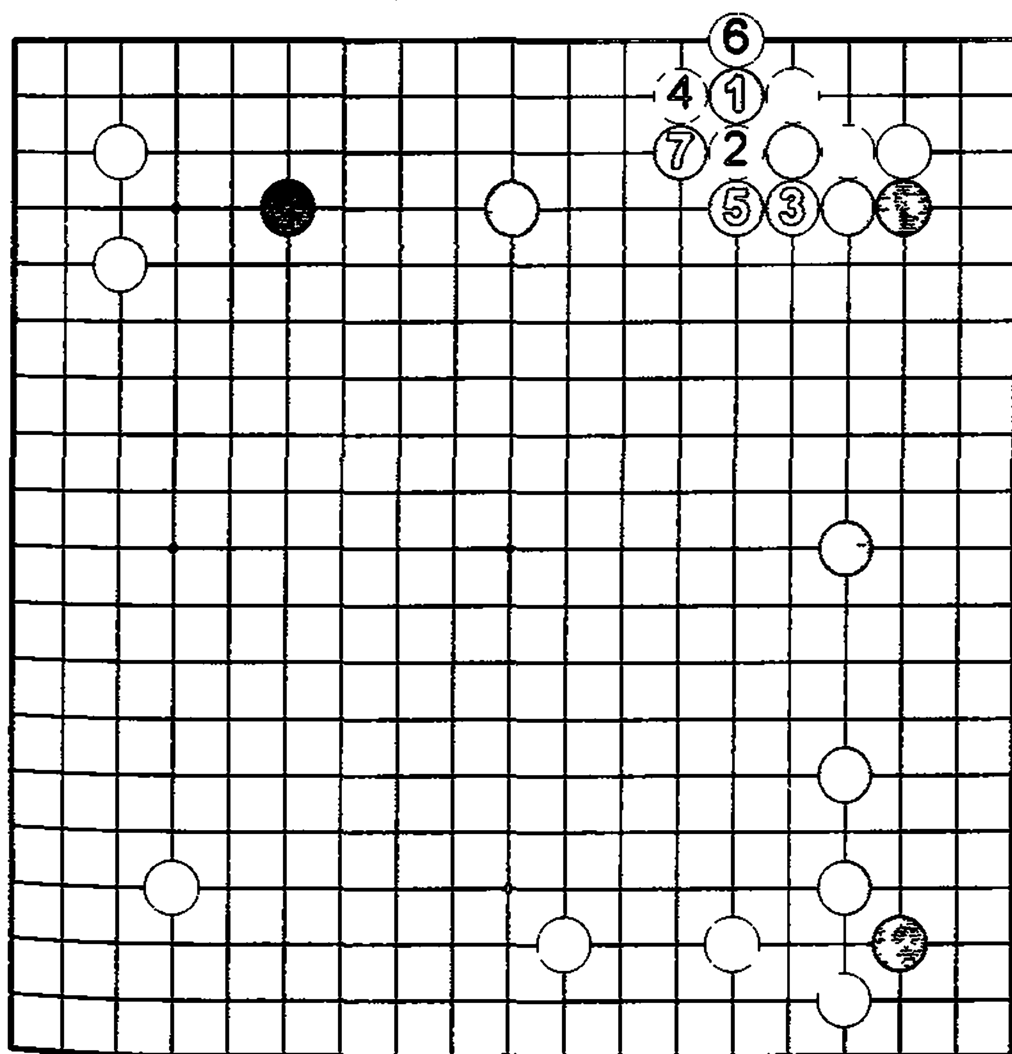
Где «моё» может получиться шире? Конечно, на правой стороне. Здесь и думать долго не надо (но *думать* надо).



Расстояние от камней △ до угла совершенно одинаковое. Однако на правой стороне построение «моё» более эффективно, чем наверху. Там вероятность приобрести очки более высокая.

Итак, ход ч.1 – правильное решение. С игрой, показанной до хода ч.11, вы уже знакомы. Общее построение черных выглядит вполне законченным. Они получили хорошую силу, заплатив за неё территорией в углу.

Но и белые могут быть довольны таким исходом; жизнь в углу стабильна и темп они имеют.



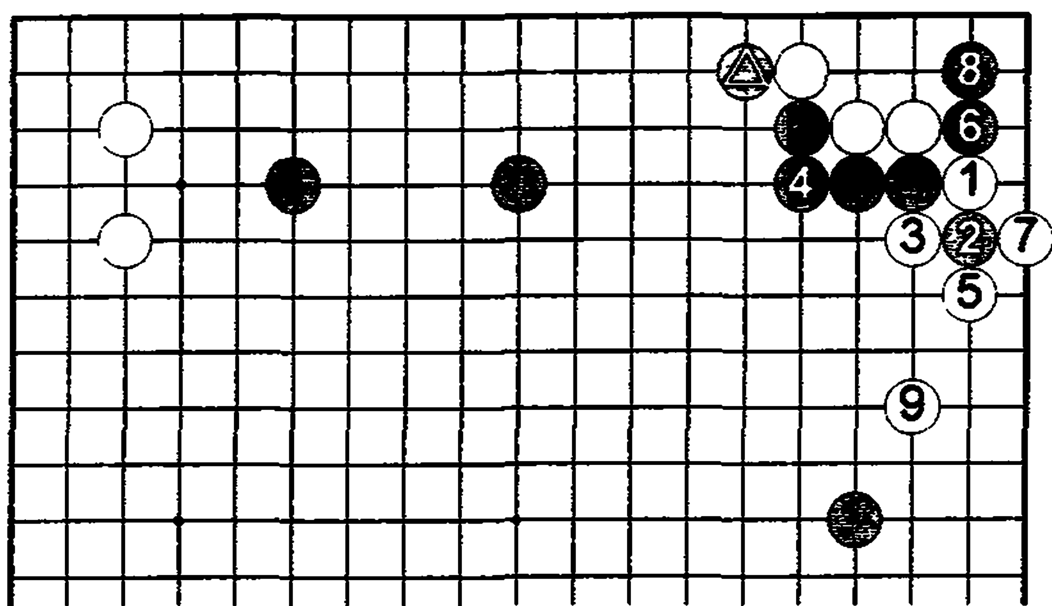
б.8 – соединение (1)

Однако бывают случаи, когда черные желают продемонстрировать свои силы слишком рано. Вот пример.

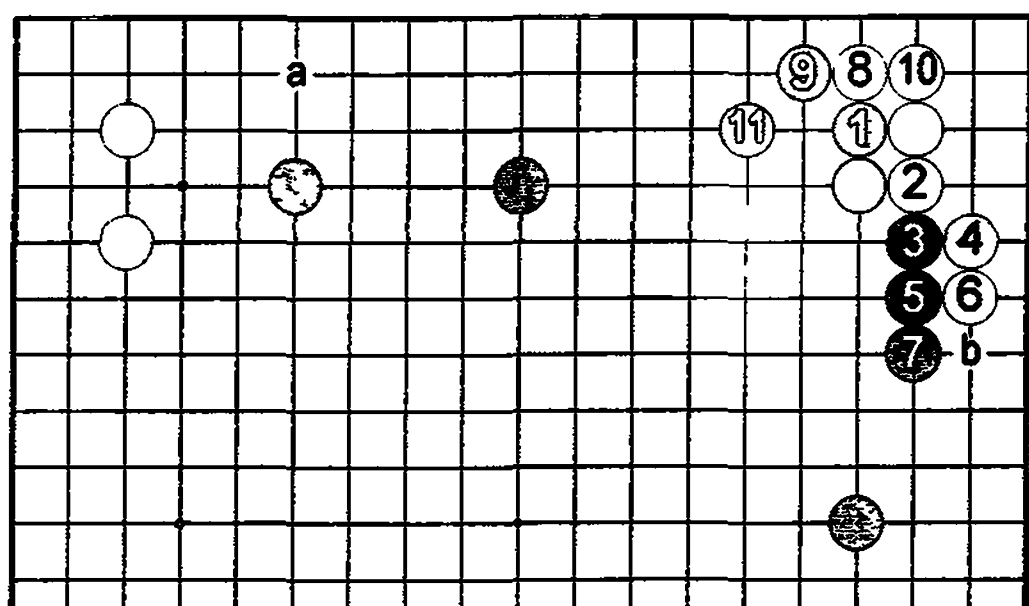
Ход ч.1 – ниданбанэ и дальнейшая игра, является также одним из вариантов дзёсэки, в которой черные мощно атакуют форму белых. После хода б.8 черные имеют темп, да и игра у них выглядела мужественно.

Но так играть не надо.

Дзёсэки в санрэнсэй-фусэки.



На ход ниданбанэ ▲ белые могут ответить б.1 и после осаэ ч.2 ударить – б.3! К ходу ч.8 позиция на доске глобально трансформировалась, ход б.9 завершает этот розыгрыш. Что же получили в результате этой игры черные и белые? Собственно черные скорее потеряли, чем получили. Правая сторона полностью потеряна, а вместе с ней и все перспективы с.р.с. формы. Сравните этот результат с формой на предыдущей диаграмме. Разница существенна, а заслуга в этом не только ловкая игра белых, но в большей степени неудачного хода ниданбанэ черных.



Ч.1 – осаэ с другой стороны. Но этот путь – неудачный. После хода ч.11 зона черных наверху легко «пробивается» белым сусоаки в пункте «а» (сусоаки – заглядывание в зону партнера)*. На правой же стороне у белых сохраняется игра в пункте «b»; это тоже изъян формы черных. Короче, позиция черных выглядит как распахнутые двери, и ветер в ней гуляет по-хозяйски.

Итак, сделаем некоторый вывод:

1 – Выбор дзёсэки в с.р.с. фусэки имеет ключевое значение; наиболее популярной является иккэнтоби-дзёсэки.

2 – Если черные планируют «моё», то для этой идеи хороши иккэнбасами и никкэнбасами дзёсэки.

3 – Сангэнбасами, когэймагакэ, огэймагакэ, цукэноби дзёсэки – все эти варианты считаются не удовлетворительными для с.р.с. фусэки.

Итак, для успешного вступления в фусэки санрэнсэй вышесказанного на первый раз вполне достаточно.

Глава 2.

Глава 3. Санрэнсэй фусэки в партиях профи.

Тактика реализации энергии санрэнсэй.

В характере санрэнсэй фусэки имеются две главные черты –это «моё» и атака. В предыдущих главах книги об этом немного рассказывалось.

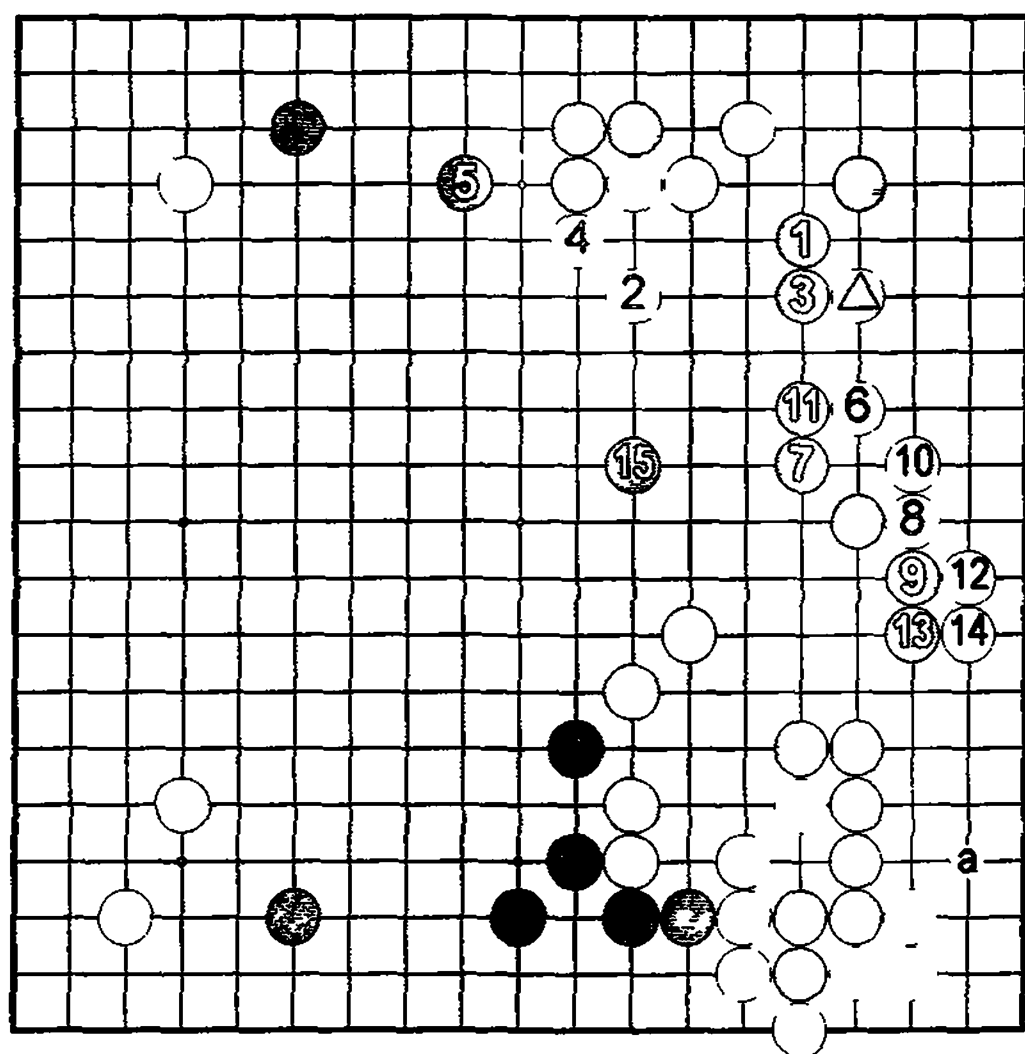
Применяя это фусэки, крепко держите в памяти эти две черты с.р.с. и максимально их пускайте в действие. Даже если вы будете выполнять только это, то сразу почувствуете прибавку силы в вашей игре. А если бы можно было заглянуть во внутрь противника, то вы бы наверняка увидели там полный переполох. Однако если вы идете в беспрерывные атаки и строите грозные «моё», то не стоит считать себя агрессивным человеком. Разве партнера нельзя тогда назвать агрессором, когда он вторгается в вашу сферу влияния?! Так что «моё» и внедрение в него – это родные братья не могущие жить друг без друга. И говорить об агрессивности одного из них просто нет смысла.

При изучении партий с с.р.с. фусэки обращайте внимание на две особенности. Это – способы маневрирования в «торговле территориями» и поведение формы с.р.с. в этих торгах. Действительно, только, пожалуй, фусэки с.р.с. способно так ловко торговаться при распределении владений.

Самое главное, никогда не подчиняться воле противника. Рассматривая партии с с.р.с. фусэки, смотрите и на эту сторону борьбы. Как говорится, «пусть партнер *чувствует* вашу волю и стремление к победе». Выискивайте в изучаемых партиях дух упрямства, настойчивости и несгибаемости игроков. Это поможет вам самим стать подобным истинному воину. Не уподобляйтесь запоминающему устройству, типа компьютера, не зубрите приёмы игры и технику ведения боя. Изучение с.р.с. фусэки – это, пожалуй, лучший наставник в воспитании воли игрока.

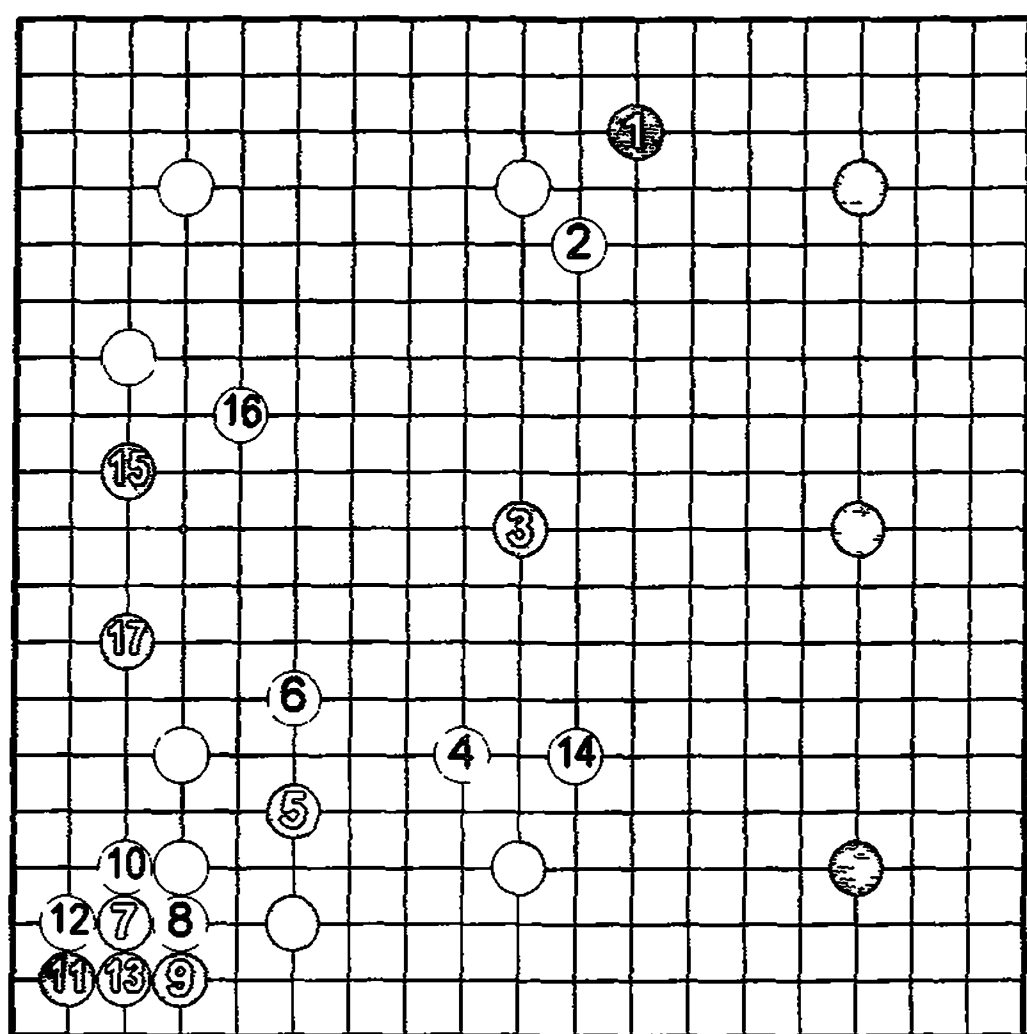
Мы, профессионалы, неустанно прикладываем большие усилия в работе над с.р.с. фусэки. Для меня эта работа – главная в жизни; мой выбор совпал с самым современным стилем игры, и я этому очень рад.

На следующих трёх диаграммах (Д.«А», Д.«В» и Д.«С») показаны позиции из моих партий. В первой партии моим партнером был Саката 9 дан, а в двух следующих – Исида Мэйдзин.



Д.«А». Белые только что поставили камень Δ. Теперь черным нет никакого смысла искать на правой стороне (где была поставлена в свое время форма с.р.с.) какого-либо дохода. К тому же белые этим ходом приглашают к бою, и отказ черных от него выглядел бы трусостью.

Ч.15 – «*карами*» (*атака через охват*)*. На верхней стороне пять белых камней атакованы, но и внизу белые камни находятся в подвешенном состоянии. Если черные поставят камень в пункт «а», тогда эти белые камни не смогут получить стабильность.

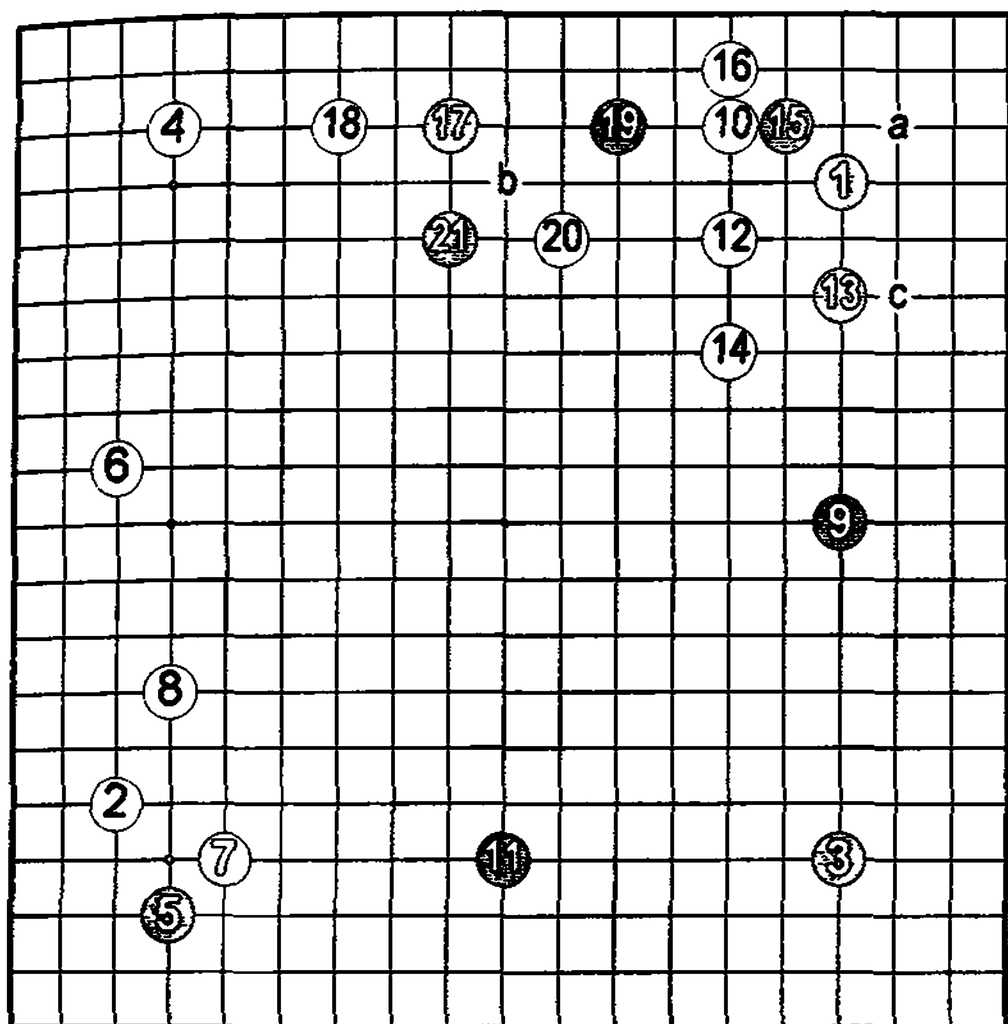


Д.«В». Ч.1 – захват важного пункта, б.2 – естественная реакция. Эти два хода создают для каждого игрока сферы влияния («моё»)* и, естественно, это хорошие ходы. Ходом ч.3 я занимаю пункт тэнгэн. Этот ход особенно необходим в связи с тем, что после хода б.2 для белых взятие пункта тэнгэн тоже было бы очень кстати.

Б.14 – необходимое проникновение в зону черного влияния. Но и ход ч.15 упускать черным нельзя. Это утикоми

хорошо гасит возможности белых по организации большой сферы влияния («омоё»)*.

Итак, с обеих сторон осуществлен обмен угрозами по созданию сфер и в тоже время своевременно проведены гашения этих возможностей. Никто не опоздал с этими мерами, и позиция на доске получилась абсолютно равная. Игра получилась волевая и бескомпромиссная.



Д.«С». На какари б.10 черные отвечают захватом контроля над нижней стороной – ч.11. Этот ход связан с присутствующей формой камней «5» и «7». Получилась, как бы, форма санрэнсэй; только вместо камня хоси в левом углу стоит форма косуми.

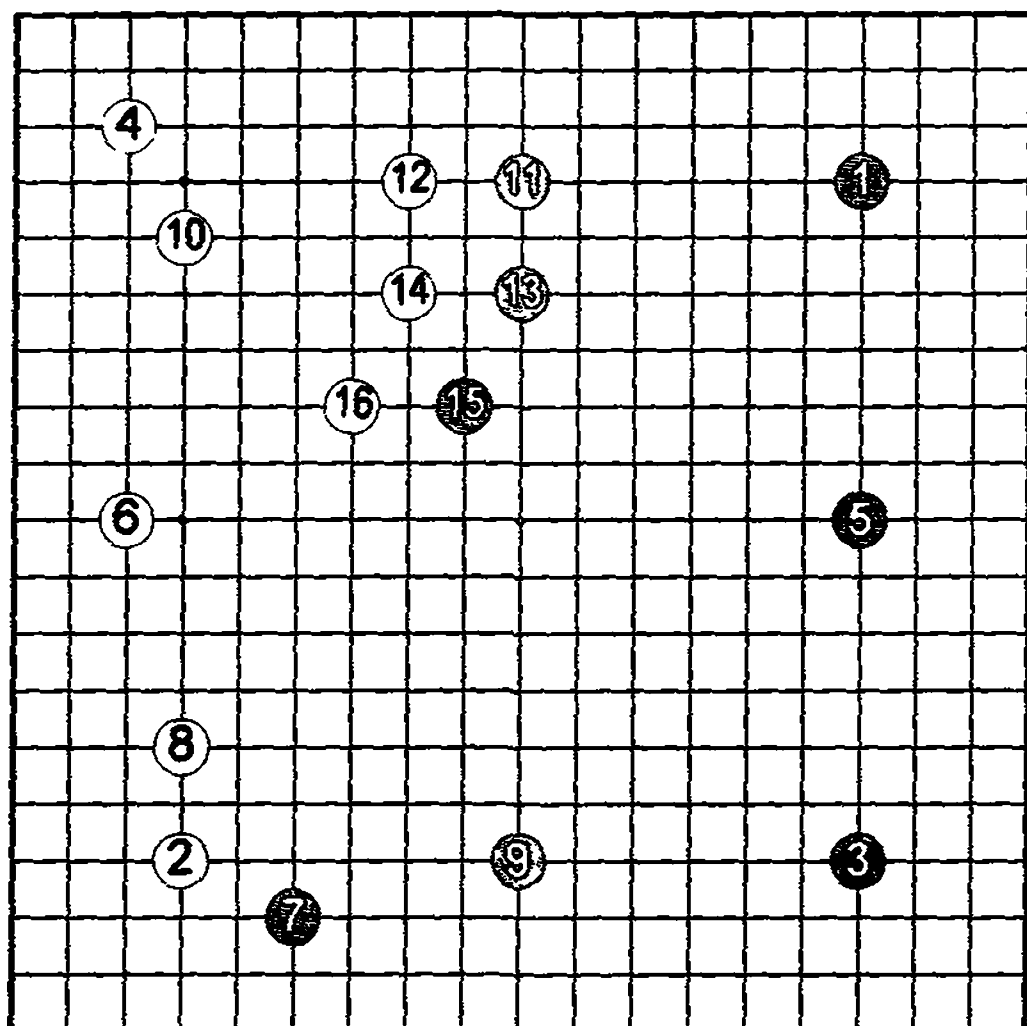
А теперь обратите внимание на ходы б.12, 14. Конечно, белые могли играть и в пункт «а» – сансан утикоми, и хираки в пункт «b» (игра рёгакари в пункт «c» в этой форме фусэки не резонна), но они принимают решение построить альтернативное «омоё». Прекрасный план! Черные в этой ранней стадии игры вынуждены вступать в бой – ч.17. Если «заглянуть в душу» этой ситуации, то можно увидеть всё немного поДругому. А именно, б.12, 14 смотрятся, как атака, а ч.17, 19 – как контратака.

Поиск изысканных ходов и отказ от традиционности – лучший способ совершенствования своей игры. Обратите внимание на это замечание. Оно может для вас оказаться полезным.

Санрэнсэй фусэки в партиях профи.

Фусэки взаимного огораживания.

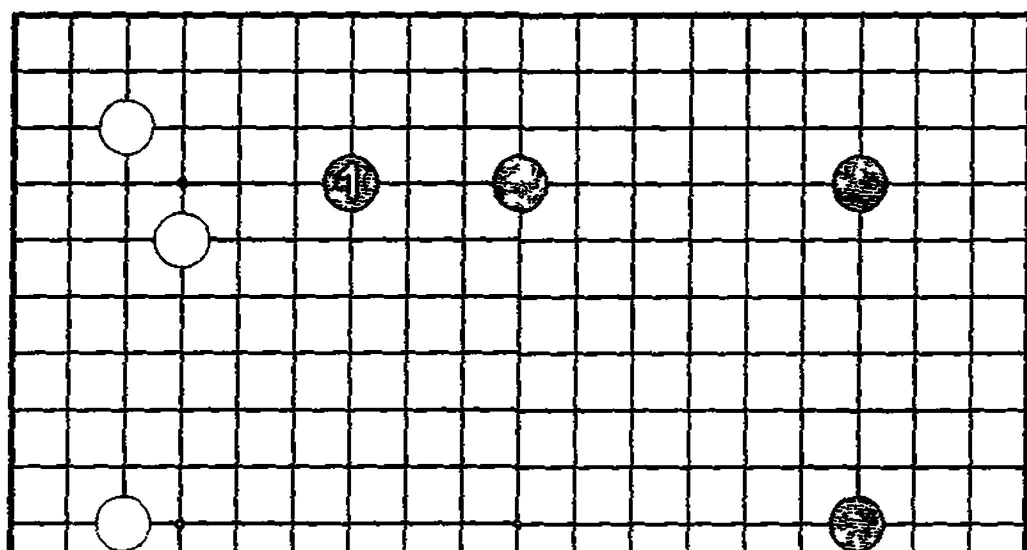
● – *Такагава* ○ – *Фудзисава Хосай.*



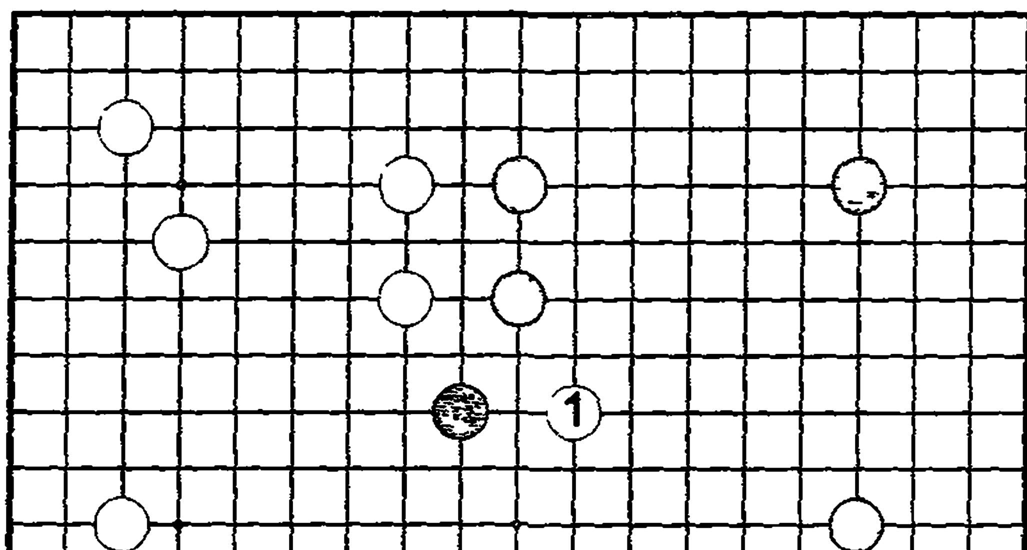
Хосай-сан – человек сильный духом, и в этой партии его сильная воля проявилась сполна.

Для черных игра с большим масштабом больше по душе, чем какая-либо другая. Каждый ход в таких фусэки выполняется легко, без сложных замыслов и трюков. Белым такая игра нравится меньше, хотя в ней они не находят ни зло ни добро.

Ход б.12 – хираки, и можно сказать, что это, как бы, второй этап в партии по захвату пунктов «оба».

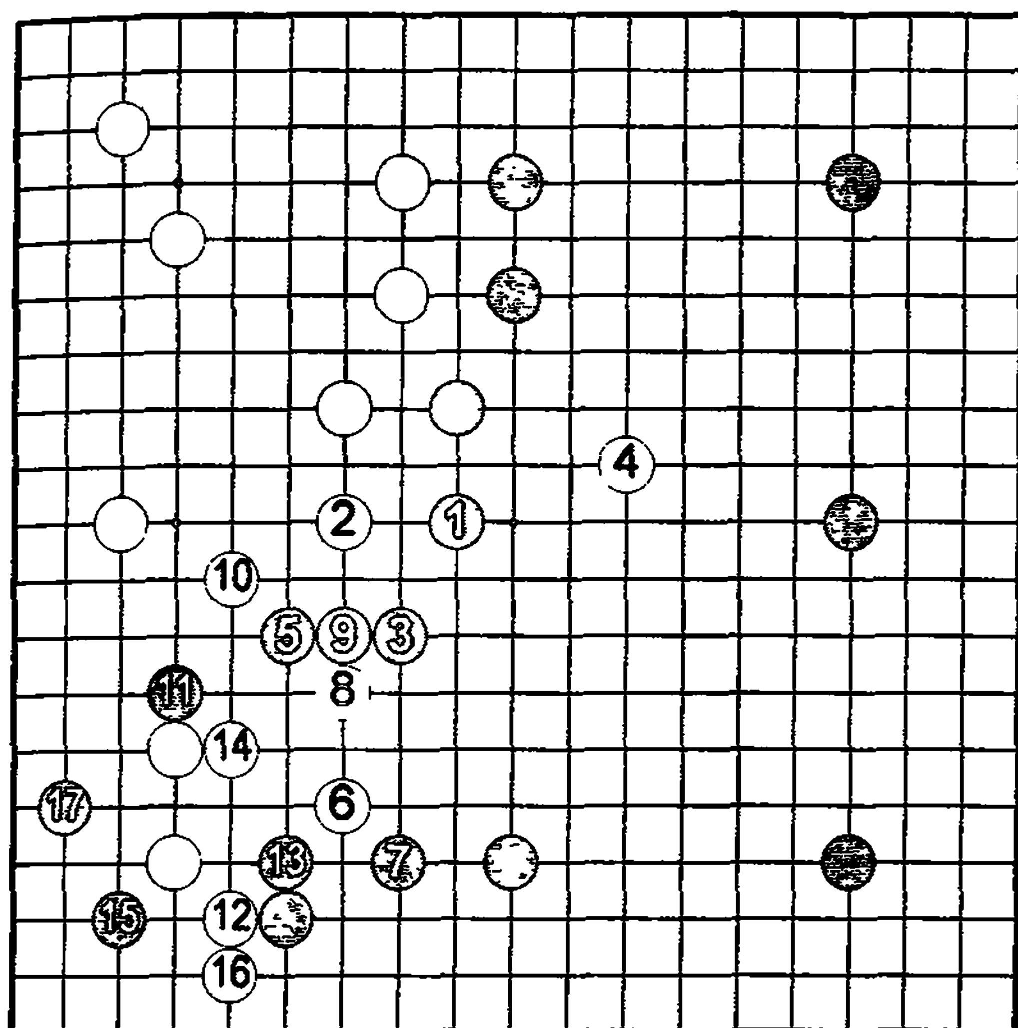


Пункт, взятый белыми очень важный. Дело в том, что черным никак нельзя давать хода ч.1, показанного на дополнительной диаграмме.



Вместо хода б.16, продолжающего последовательное огораживание зоны, белые могли сыграть интересней. Например, на следующей дополнительной диаграмме показан ход б.1. Бросить камень в зону черных – это маленький взрыв в позиции, но трансформирующий основные замыслы играющих.

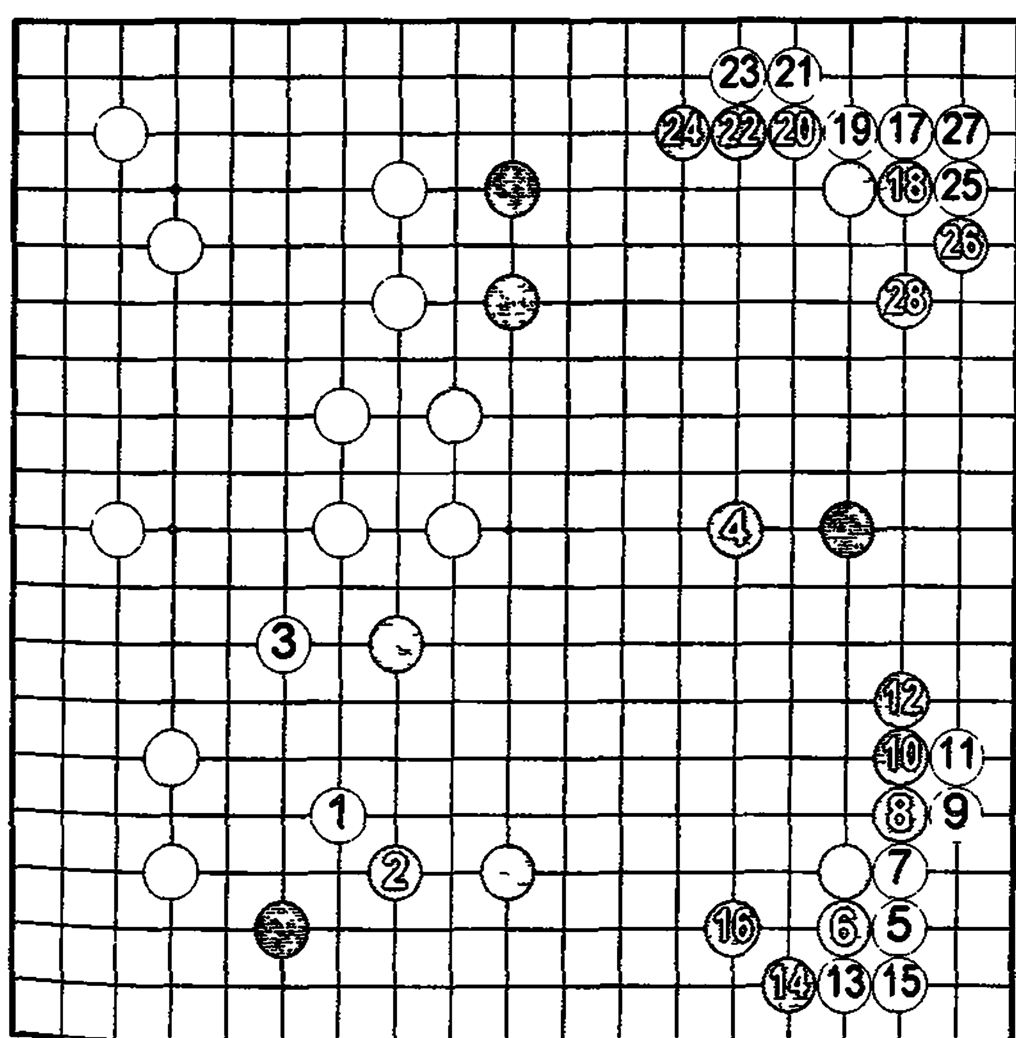
Ходом ч.15 черные грозно расширяют зону. Действительно, не каждый игрок сможет удержать себя, глядя на происходящее; желание впрыгнуть в это море, вполне естественное. Однако такую игру называют почему-то страшной.



После ходов ч.1, б.2, ч.3, продолжающих огораживание зон, Хосай-сан, наконец, вбивает первый клин в зону черных – б.4. Ходом ч.5 я тоже проникаю в зону партнера; не глубоко, но уверенно.

На левой стороне у белых, практически, зона оформлена, и черным остается только борьба в нижнем углу.

Что касается хода б.6, то о нем белые высказали после партии следующее.

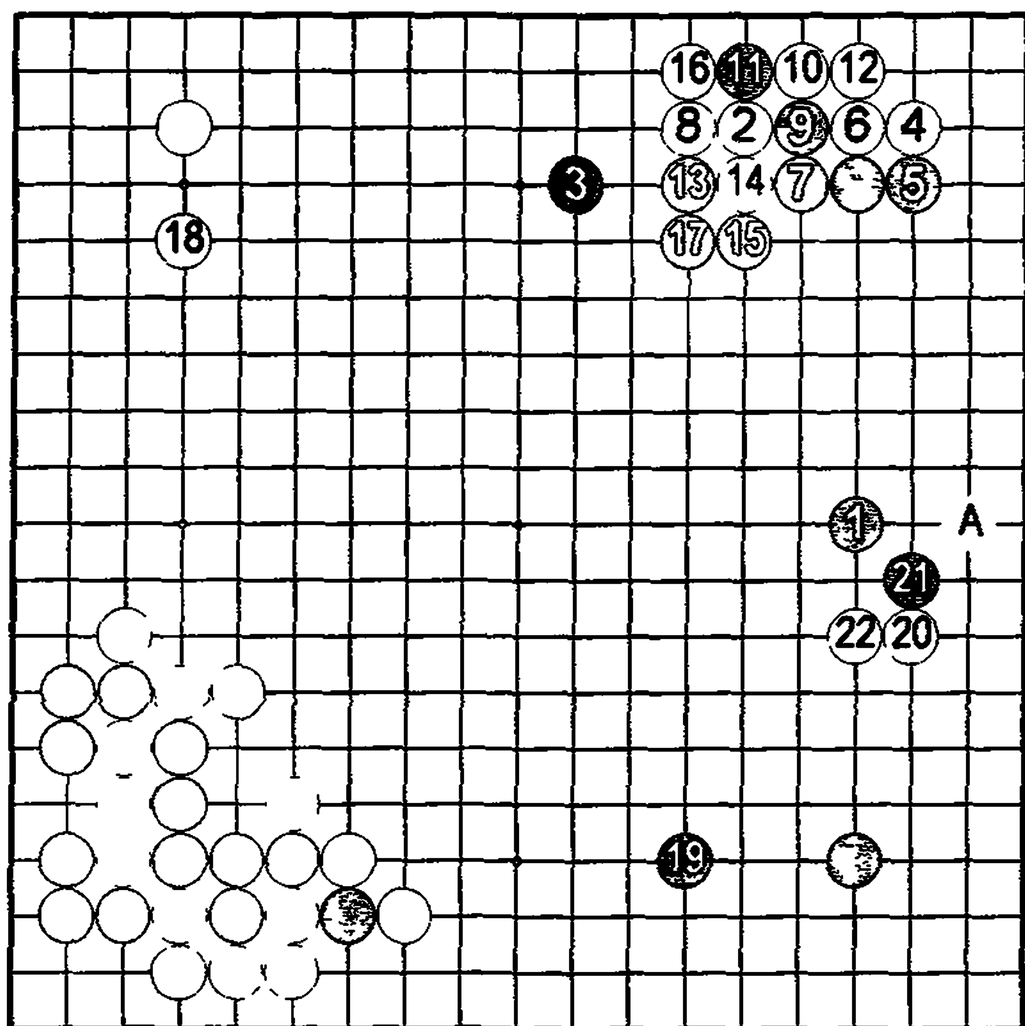


Ход б.1 – кикаси, и черным желательно ответить – ч.2. Далее ставится упрямый ход б.3. Теперь можно утверждать, что в зоне белых никаких адзи черных не существует, а это значит, что белые имеют крепкие 80 очков. Далее. В позиции осталась проблема с зоной черных. Что можно ожидать в ней? Разумеется, черным необходимо удержать «моё». Для этого существует ход тоби – ч.4. Однако ходами б.5, а затем, б.17 белые проникают в углы и создают там «живые» формы. Это, конечно, «краткое» рассуждение и очень простое. В таком го могут быть и значительные трансформации позиции.

Однако навряд ли можно найти ход лучше, чем б.5. Черным при имеющемся громадном размахе «омоё» любая смута, возникающая в ней, вполне по душе. Они хорошо вооружены и способны дать достойный отпор оккупанту.

Атака и сабаки.

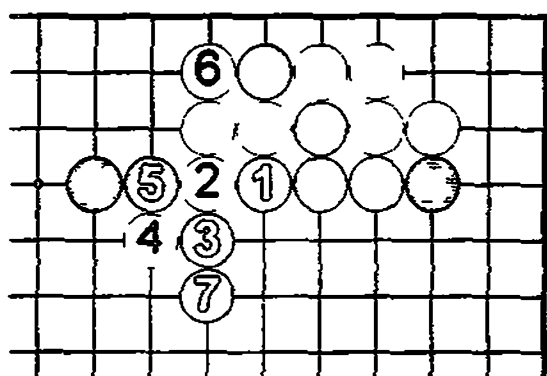
● - *Симамура* ○ - *Такагава*



После завершения розыгрыша надарэ дзёсэки в левом нижнем углу, черные ходом ч.1 строят форму санрэнсэй. Это построение в сочетании с внешней формой белых камней в левом нижнем углу создает, как бы, кубическую форму; оно является необходимым (но только зачаточным!) условием компенсации силы противника.

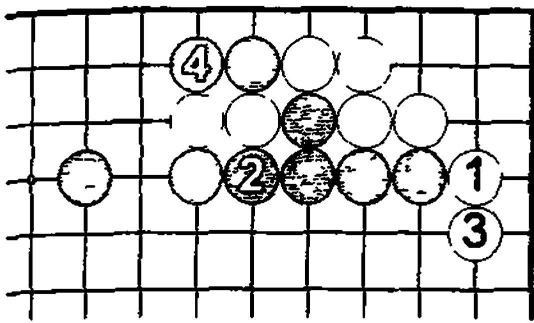
Против какари – б.2 черные ставят хасами – ч.3. Это опять же необходимое условие для поддержания идеи формы санрэнсэй. Действительно, чтобы три звёзды стали работать на «моё» в этой форме фусэки такое хасами наиболее благоприятно для черных. Кстати, этот приём хорошо известен многим игрокам.

Б.8 – нараби – такой ход можно иногда видеть, хотя это старинный вариант дзёсэки. В современном го белые обычно играют незамедлительное осаэ в пункт «14», и далее идет ч.«9» с последующим ч.«12». Дальнейший розыгрыш этой дзёсэки вам хорошо известен (можете посмотреть его ещё раз на странице 62).



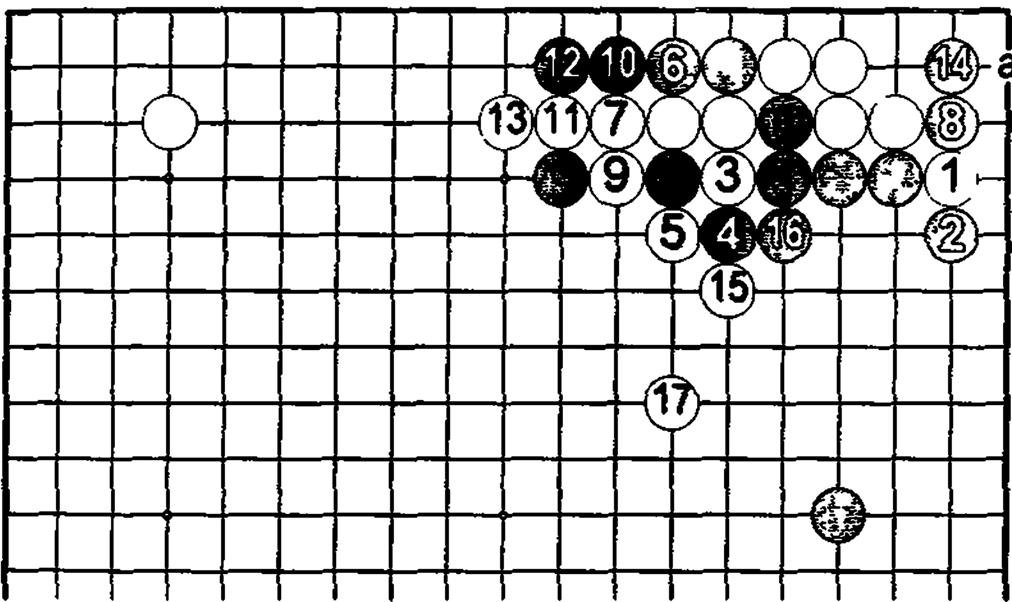
Кстати, ход ч.13 для Симамуры-сан оказался мучительным. Действительно, игра ч.1 – осаэ и далее, до хода ч.7 создавала более благородную форму. Но в данной ситуации фусэки так играть плохо из-за того, что разрезающий камень «4» уж слишком хорошо работает на позицию.

После хода ч.17 белым нет необходимости продолжать игру в этом углу. Однако для лучшего понимания тех мучительных переживаний Симамуры-сан и полной картины розыгрыша этой дзёсэки мне захотелось ещё немного поговорить об этом варианте.



После хода ч.13 в этой дзёсэки часто можно увидеть известный прием б.1, 3 – ханэноби. Ответная игра ч.2, 4 придает форме черных прочность и хорошую локальную силу на верхней стороне. Однако и белые после хода б.3 «одеты модно и со вкусом». Совершенно ясно, что для обеих сторон этот вариант приятен. Но...

В санрэнсэй фусэки гашение хода б.3 является важной необходимостью; при появлении камня б.3 сила формы с.р.с. блекнет, а при взгляде на три выставленных ранее звезды создается гнетущее ощущение.



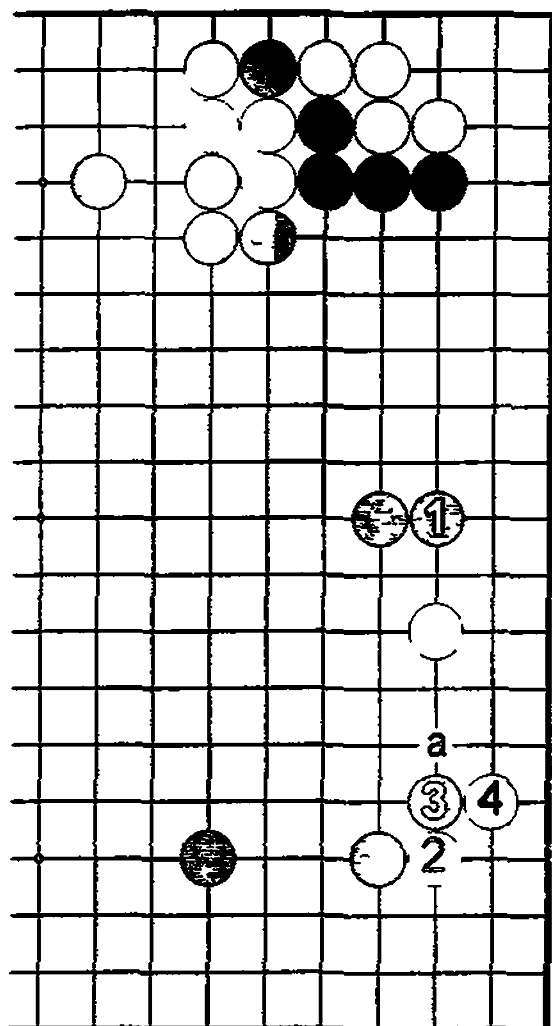
Поэтому против хода б.1 применяется упрямый ход осаэ – ч.2. Что же можно ожидать после этого обмена? Конечно, вариант такой игры наткнется на разрезающий ход б.5. Если черным соединиться в пункте «9», тогда после хода белых в пункт «16» черные будут разбиты на голову.

Ход ч.6 – хороший ход. Белые должны жертвовать угловыми камнями и идти на построение сильной внешней формы. Хотя вместо хода б.11 имеется атэ в пункте «14» с последующим сагари - «а» и выживанием белых камней в углу. Но среди игроков применяется и ход б.11.

Итак, игра б.14 привела к конечному ходу ч.17 (смотри основную диаграмму). В результате, у черных на правой стороне построено «моё»; заветная мечта осуществилась.

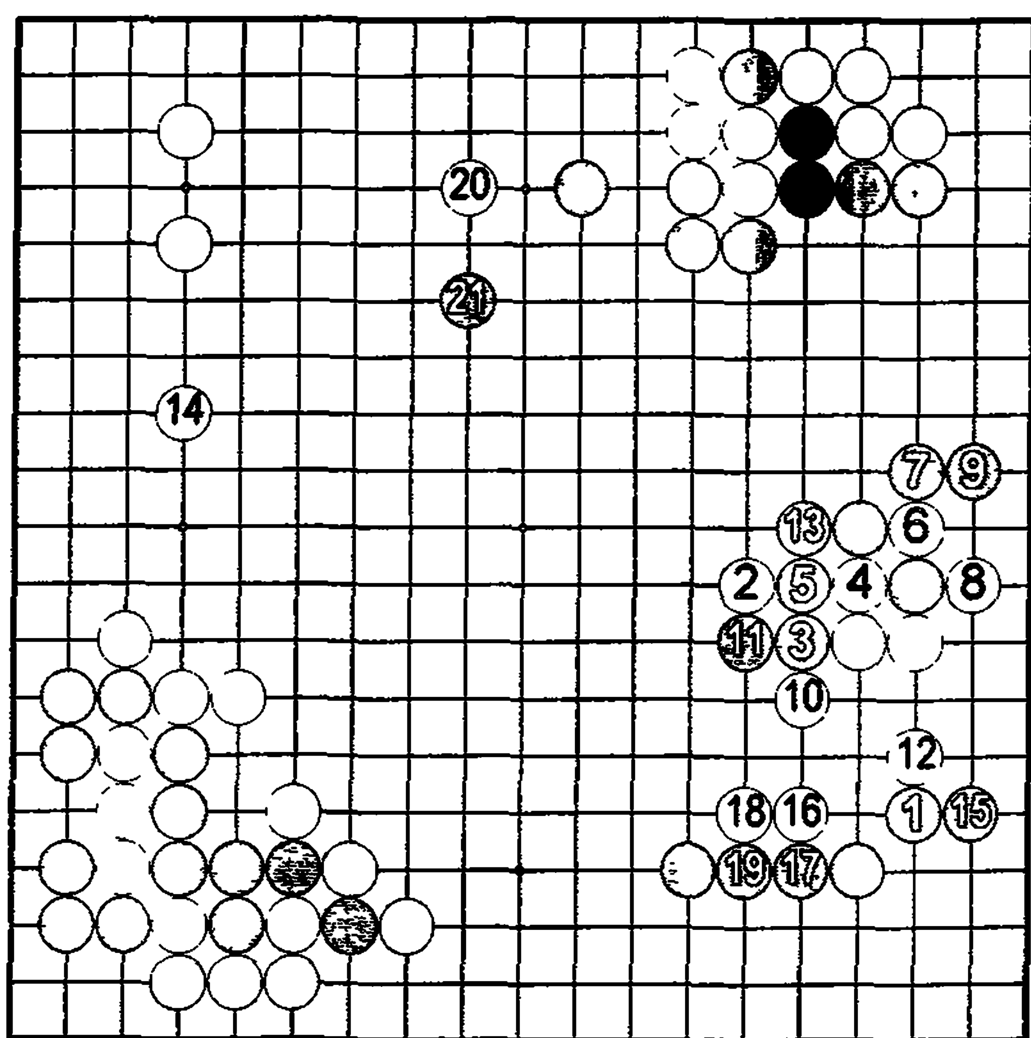
Б.18, ч.19 – взаимное приобретение пунктов «оба». А далее ставится утикоми – б.20. Именно сейчас необходимо приступать к атаке формы с.р.с., и в грядущей борьбе (дословно, атаке и защите)* как раз и может решиться исход всей партии.

В первую очередь черные ставят косуми – ч.21. Действительно, допускать белых в пункт «А» никак нельзя.



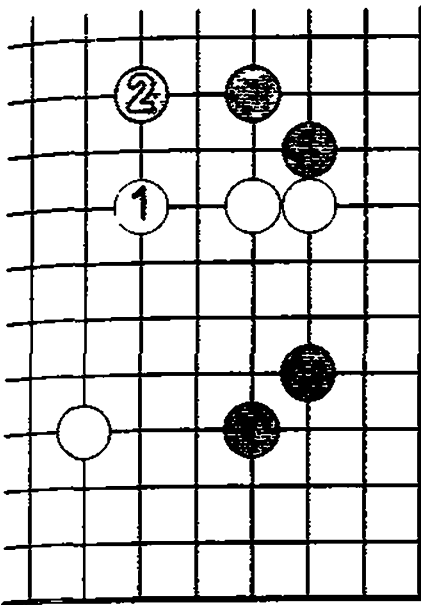
Вместо косуми (ч.21) существует атака «в замедленном» темпе – ч.1. Тогда у белых появляется возможность построить форму сабаки – б.2, 4. У белых есть и другой путь – вместо б.2 ход в пункт «а». В этом случае черные ставят косуми в пункт «3» и атака снова получается жесткой, как и в случае хода ч.21 – косуми; для белых этот путь борьбы станет мучительным.

Итак, последовал ход б.22. Что же будет дальше?



Ч.1 – ход, несущий определенную гарантию стабильности угла с одновременной атакой двух белых камней. Немаловажно и то, что во всей этой борьбе форма с.р.с. начинает принимать самое активное участие. Было бы большим упущением, если бы *сама система* с.р.с. была в этой борьбе пассивной.

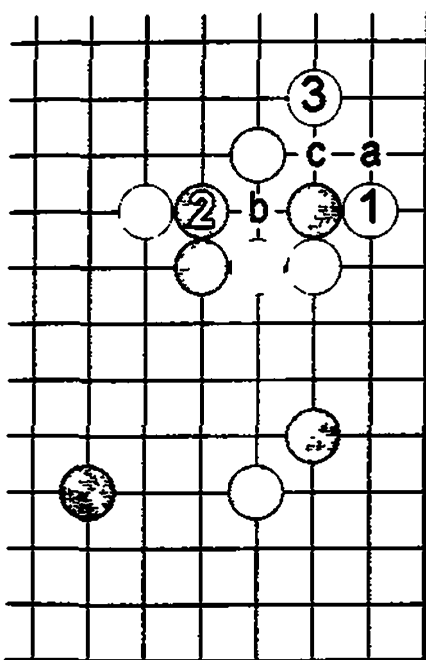
Далее белые ставят хорошее тэсудзи – б.2 с последующим кикаси – б.4.



Вместо ловкого б.2 (на основной диаграмме) иногда можно увидеть банальное тоби – б.1. В этом случае черным предоставляется выгодная возможность давить форму белых ходом ч.2. Мне трудно представить дальнейший план действий белых. Двигаться дальше в центр? Но как это скучно!

Ход ч.3 предусматривает выгодное для черных ситё и рассчитан на изоляцию будущей формы белых на правой стороне. Система с.р.с. приступает к сложной трансформации самой себя.

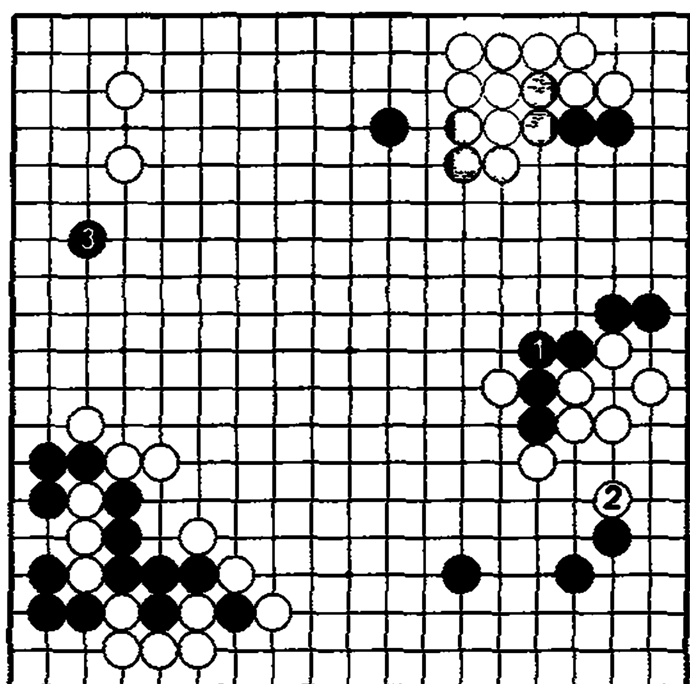
Для меня ход б.4 в партии был единственным. Однако у белых «можно было выпросить» и другой вариант. Например, ...



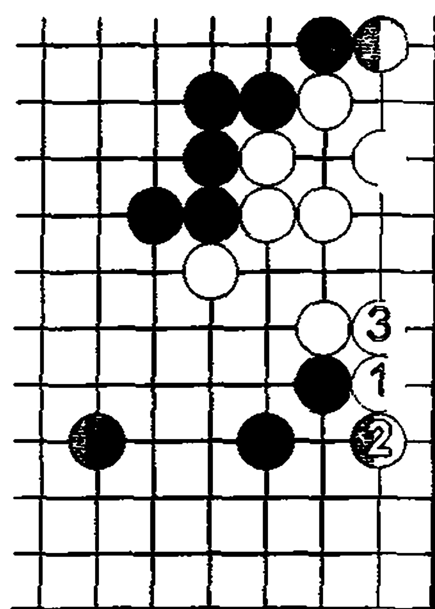
Простое ханэ б.1 выглядит неплохо. Если последует ч.«а», то белые автоматически ставят камень в пункт «b». Дальнейший ход событий может быть следующим: ч.«2», б.«с» и ч.«3». В этой игре белые намерены получить в не далеком будущем стабильную форму после атэ на черный камень, стоящий в пункте «а».

Что же касается варианта, показанного на этой диаграмме (ходы ч.2 и б.3), то получившееся фурикавари для белых более чем удовлетворительно. Дальнейшее развитие фурикавари черные могут провести ходом в пункт «а» (это их адзи) и, тем самым, окончательно закрыть форму белых на правой стороне.

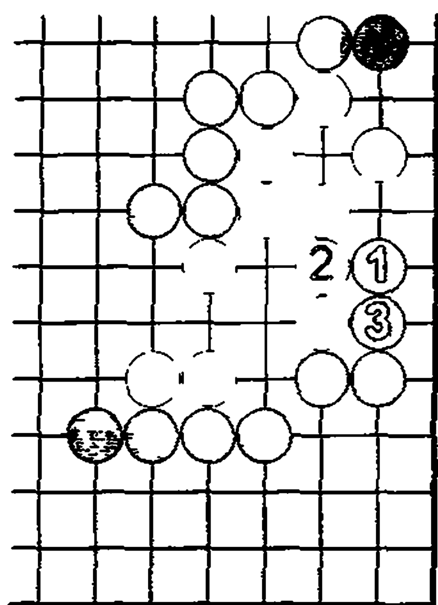
Ход ч.11 – ответ на ханэ б.10 – вызывает сомнение. После жизненно важного хода б.12 у белых появляется прекрасное адзи в пункте «13» – разрезание. Поэтому от хода ч.13 отказаться невозможно. Но далее белые успевают получить отличный пункт – б.14, огораживающий будущую большую зону.



Вместо хода ч.11 черным резонно было сразу устранить адзи белых, например, ходом ч.1. Теперь ход б.2 у белых становится жизненно важным, и отказываться от него немыслимо. Ход ч.3 – пункт «оба» – разрушает всю перспективу белых на левой стороне.



Необходимо заметить, что вместо хода б.14 у белых имеется возможность укрепить свою крепость путем постановки ханэцуги – б.1, 3. Это очень важный момент для окончательной стабилизации формы. Тем более это хорошо видно после сильного хода черных – сагари ч.15. Посмотрите далее.



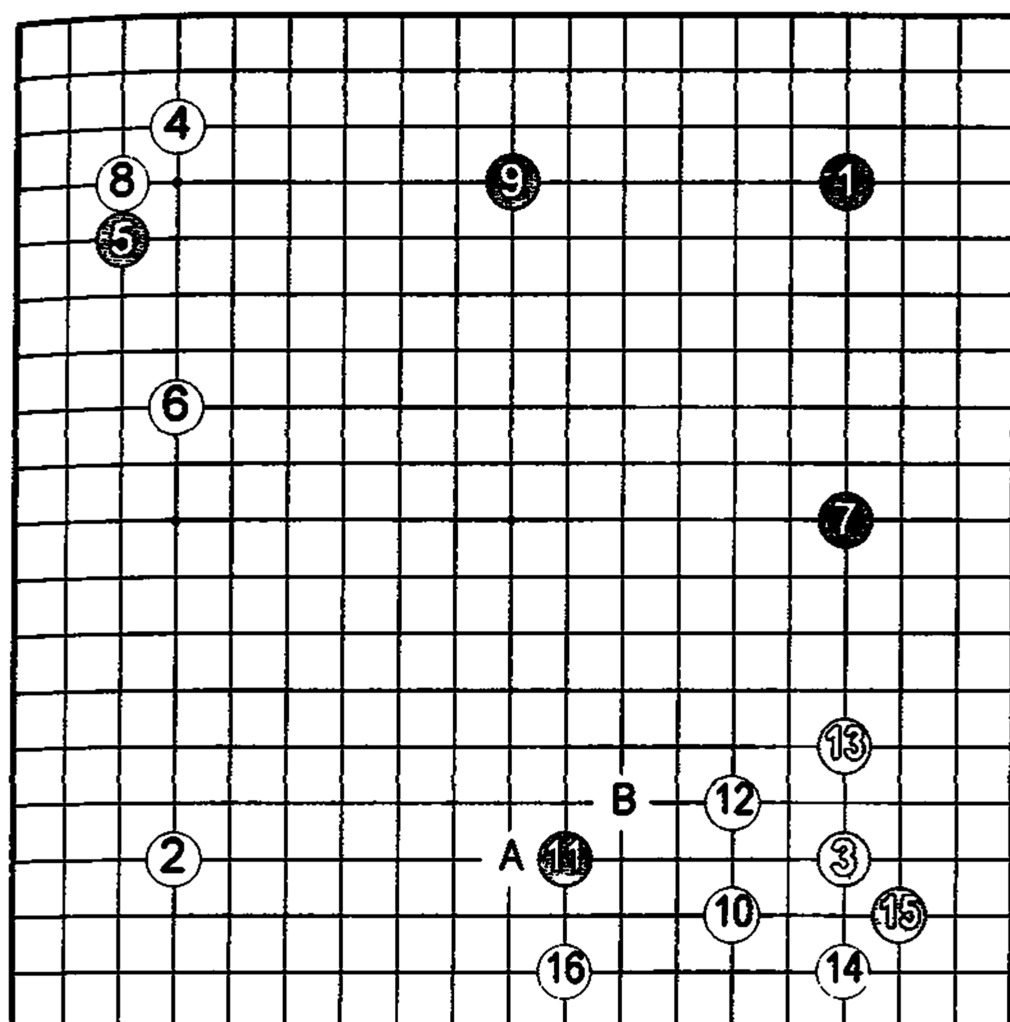
Черные после укрепления формы внизу – ч.19 следующим ходом спешат реализовать силу в центре – ч.21. Однако мне кажется, что не менее внушительной была игра на подрыв белой формы ходами ч.1, 3. После такой атаки белые оказываются в большом затруднении.

Но вернемся к идеям с.р.с. Спору нет, камни ч.11 и ч.21 великолепно вычерчивают границы большой сферы влияния в центре. Заявка на преобладающую силу в центре может существенно снизить ацуми белых в левом нижнем углу.

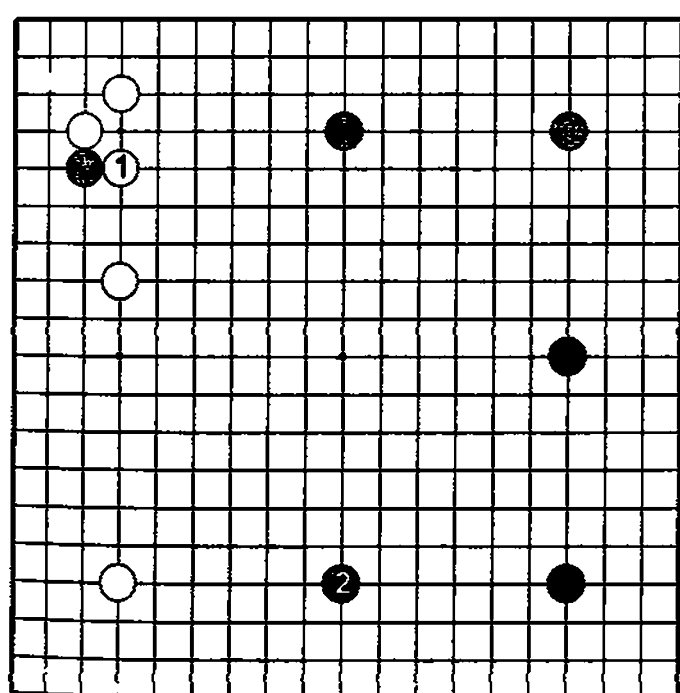
Как видите, воспользовавшись организацией белыми формы сабаки в зоне санрэнсэя, черные тактическими маневрами трансформировали силу трёх звезд на правой стороне в мощное «моё» в центре.

Важный пункт для столкновения.

○ - *Сугиути*............○ - *Такагава.*



В этой партии черные сначала ставят какари – ч.5 и только после этого строят форму санрэнсэй – ч.7. На ход б.8 следует ч.9 – путь «оживления» формы с.р.с., создание «моё» и приглашение к бою. Ход ч.5 преследует, в первую очередь, ликвидацию возможного построения белыми формы симари в левом верхнем углу Но о ходе ч.5 немаловажно понимать и следующее.

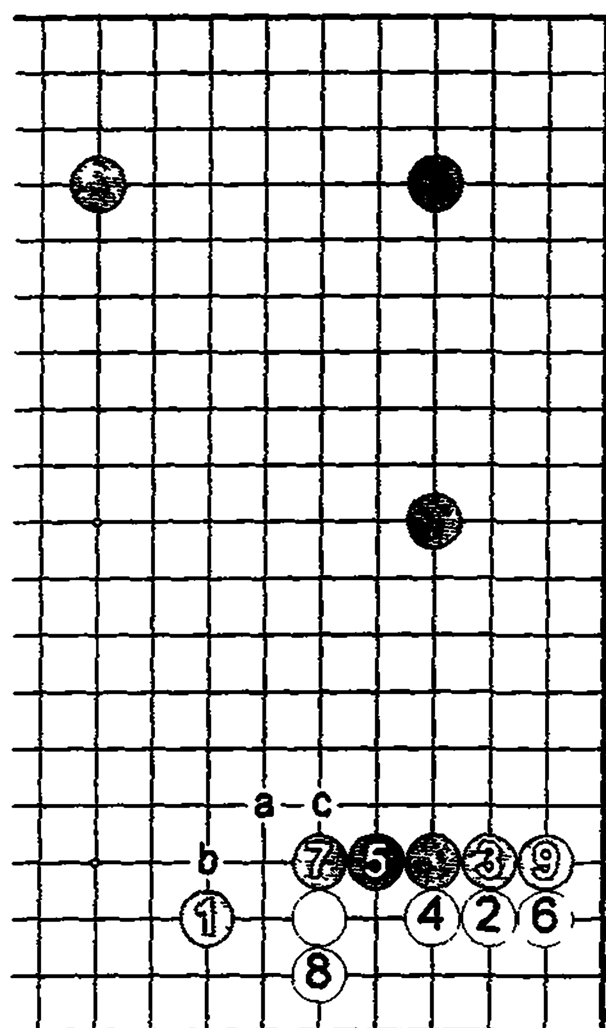


Допустим белые вместо хода б.10 ставят б.1. Этот ход напрочь лишает черный камень каких-либо адзи и окончательно укрепляет за белыми область левого верхнего угла. Но тогда последует мощный удар – ч.2. Захватывается пункт «оба» с явным опережением в развитии всего фусэки. Форма с.р.с. заговорила в полный голос, который заглушить белым уже, практически, невозможно.

Итак, значение хода б.10 для успешного развития фусэки переоценить невозможно.

Против какари б.10 черные ставят хасами. Этот ход обычно и ставится в такой конфигурации с.р.с. Если играть просто тоби в пункт «13», тогда белые получат возможность успеть за черными и, после широкого развития, например, в пункт «А», выровнять характер *общего* «широкого» рисунка фусэки. Если говорить точнее, то после хода белых в пункт «А» камень черных «9» не будет иметь той жизненной силы.

Хасами ч.11 может быть разнообразным; вместо выполненног никкэнтакабасами можно поставить, и иккэнбасами. А именно...

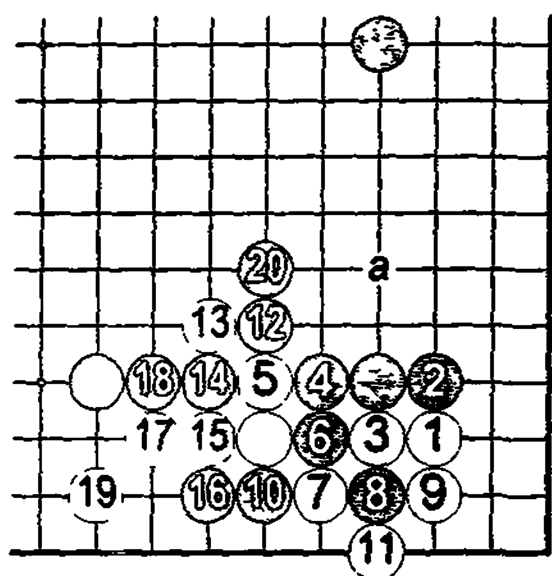


После иккэнбасами ч.1 развитие борьбы в углу может быть таким, как показано на диаграмме. После хода ч.9 у черных форма с.р.с. полностью реализовалась в мощное «омоё». Великолепно!

Вместо хода б.6 может быть сыграно простое сагари в пункт «8», тогда черные создают форму ходом в пункт «а». Большой разницы в конечном результате нет.

Черным надо учитывать возможность игры белых в пункты «b» или «с» (вместо хода б.2) с предусмотрительным выходом в центр. Эти варианты игры в книге имеются, и неплохо их посмотреть еще

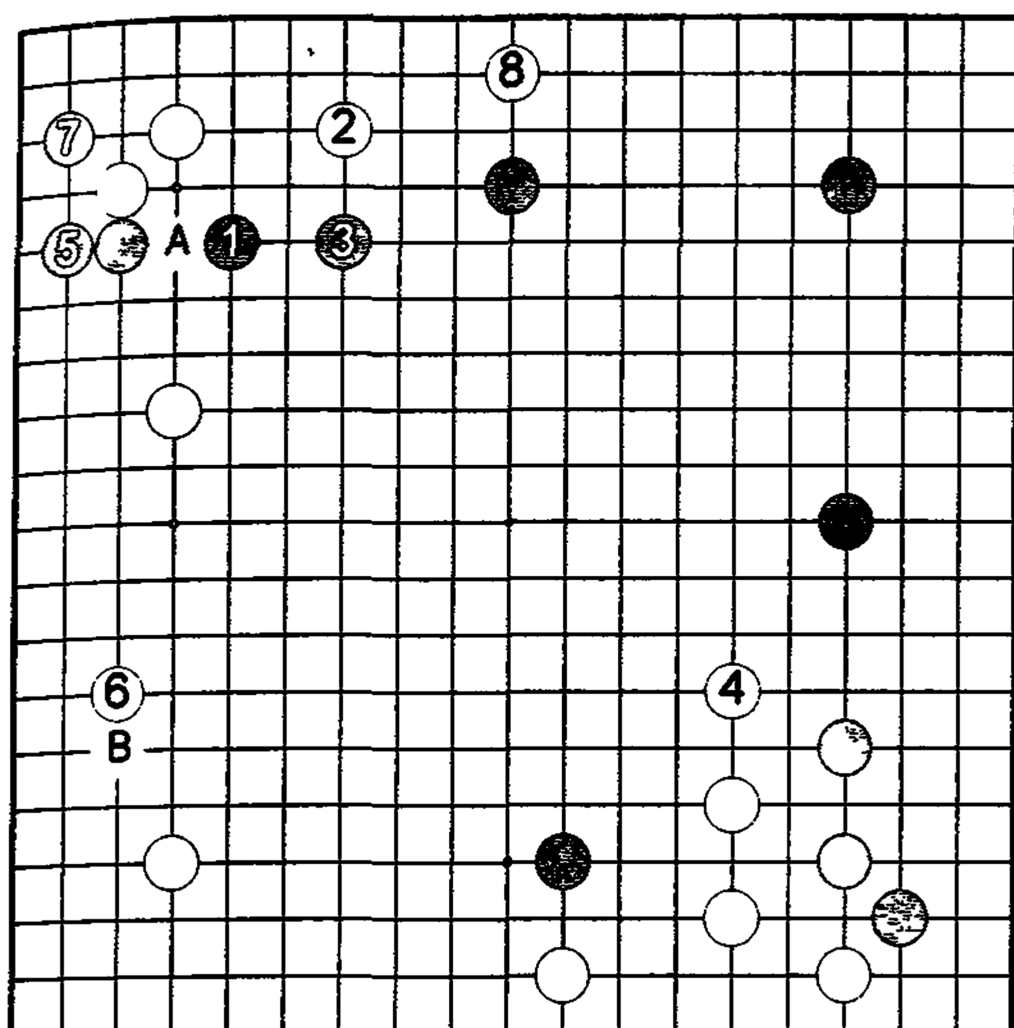
Давайте посмотрим игру похо по характеру на только что увиденнук после *никкэнтакабасами* – ч.11 (что на основной диаграмме).



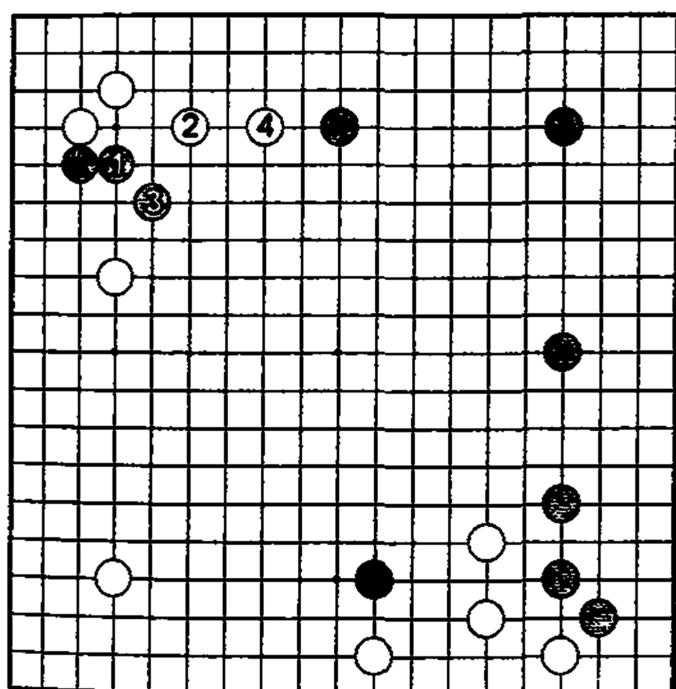
Белые также впрыгивают в угол – б.1 – сансан. До хода б.20 демонстрируется один из вариантов дзёсэки. И хотя у белых в будущем может возникнуть некоторый вариант с адзи в пункте «а», всё равно железная стена черных на правой стороне создает белым определенный дискомфорт.

Итак, варианты игры в углу, показанные на двух последних диаграммах не могут удовлетворить белых. Вот поэтому безотлагательный путь в центр – б.12 (на основной диаграмме) выглядит как «луч, рассеивающий туман». А после хода б.16 образуется самодостаточная форма.

Черные обязаны учесть, что ответ белых может быть совсем другим. Например, вместо хода б.12 возможна игра в пункт «В» – удар катацки на черный камень хасами, но этот вариант мы не будем разбирать. Дело в том, что такая игра белых неизбежно приведет к сложному балансированию форм и сил. Как говорится, на чаши весов постоянно будут добавляться различные микродобавки и станет сложно успокоить коромысло таких весов. Да и зачем белым «становиться на лезвие»; простое тоби б.12 не создает белым каких-либо неудобств.



Ч.1 – тоби сильный выход в центр. Это – очень важный момент в данной форме фусэки. Учитывая построенную форму в правом нижнем углу, черные не могут позволить белым приобрести камень в пункте «А». Тогда черные оказались бы в сложной ситуации. Представьте, у белых появилась бы альтернативная зона влияния с крепким левым верхним углом. Тогда последствия дальнейшей игры совершенно не предсказуемы. Ход же ч.1 создает черным условия перехитрить оппонента. Об этом речь пойдет дальше, а пока…



Конечно, ход ч.1 выглядит крепче, чем легкое тоби, выполненное в партии. Однако после варианта, например, б.2, 4 положение черных становится зыбким. Забота о «плохо развитом ребенке» (три камня в левом верхнем углу) вынуждает черных строить там сабаки, а о большой сфере на правой стороне черные вынуждены на некоторое время забыть. Короче, избегая атаки на свои три слабых камня, черные дают шанс белым успешно заняться гашением зоны влияния справа.

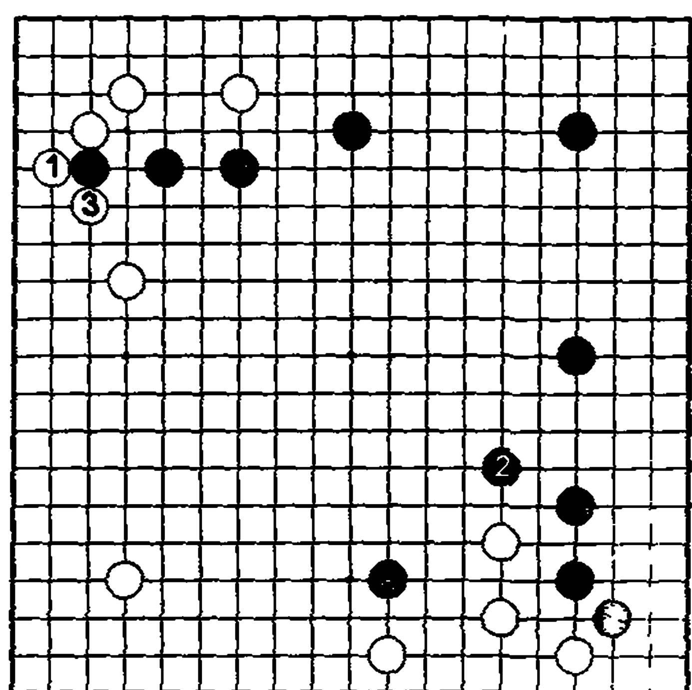
Идем дальше. Б.2, ч.3 – естественный обмен ходами, который развивает формы. В этот момент я ставлю ход тоби – б.4. Оценка этого хода не сводится лишь к тому, что ход является большим и внешне совершенно спокойным. Более важно заметить следующее: вместе с этим ходом, как бы, стрелки часов начали отсчитывать новый этап в игре. Пункт «4» является важным по временному качеству и по своему местоположению. Что это такое? Постараюсь пояснить.

Ход б.4 примечателен тем, что находится точно на границе сфер влияния белого и черного «моё». Кроме того, этот пункт является, как бы, залпом, открывающим генеральное сражение. Стоит задержаться на секунду с этим сигналом и можно не успеть к основным действиям на поле боя.

Нет сомнений в том, что у черных появился шанс получить некоторое локальное преимущество в левом верхнем углу. Действительно, ход сагари ч.5 резко ослабляет форму белых; одновременно у черных назревает возможность реализовать силу стенки в ударное какари в пункте «В». Ход б.6 существенное продолжение идеи хода б.4. На нижней стороне у белых образовалась армада, движущаяся вверх на мощный бастион черных.

Форма белых наверху становится неплохим десантом. И после хода тобикоми – ч.7 необходимо срочно укрепить лазутчика – б.8.

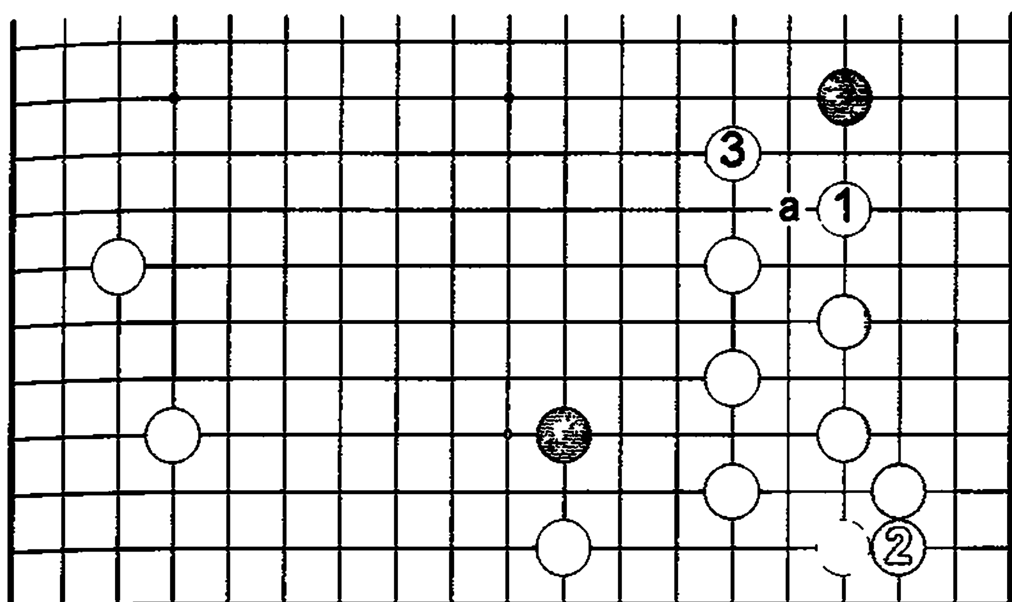
Давайте откажемся от хода б.4 и сыграем в другом месте.



Б.1, конечно, опрометчивый ход. Далее пусть будет так – ч.2 и [illegible] Без сомнений, форма белых в левом верхнем углу стала очень сильной. Однако такую игру считают мелкой. Действительно, вместо организации глобального наступления белые избрали путь ретировки своего возможного десанта. Картина боя получилась совершенно иной. Если посмотреть на поле боя, то возникает чувство трусливости у белых; у черных же появился высокий потенциал развернуть свои силы в *любом* направлении, мобильность формы – высочайшая. Вот теперь можно с уверенностью сказать, что черные перехитрили белых своим незаметным маневром ч.1 и ч.3 (на основной диаграмме).

Ход б.8 поставлен на вторую линию. Сказать, что получилась форма сабаки, невозможно. Это только с виду так кажется. Конечно, если бы стоял вопрос о локальной борьбе, то этот путь белых выглядел бы совершенно не выгодным. Однако, получив важный пункт б.4, белым не рекомендуется забывать о том, что этот ход разворачивает стратегический бой. Переходить сейчас (именно сейчас!) в какие-либо локальные стычки – значит потерять запал большой стратегии.

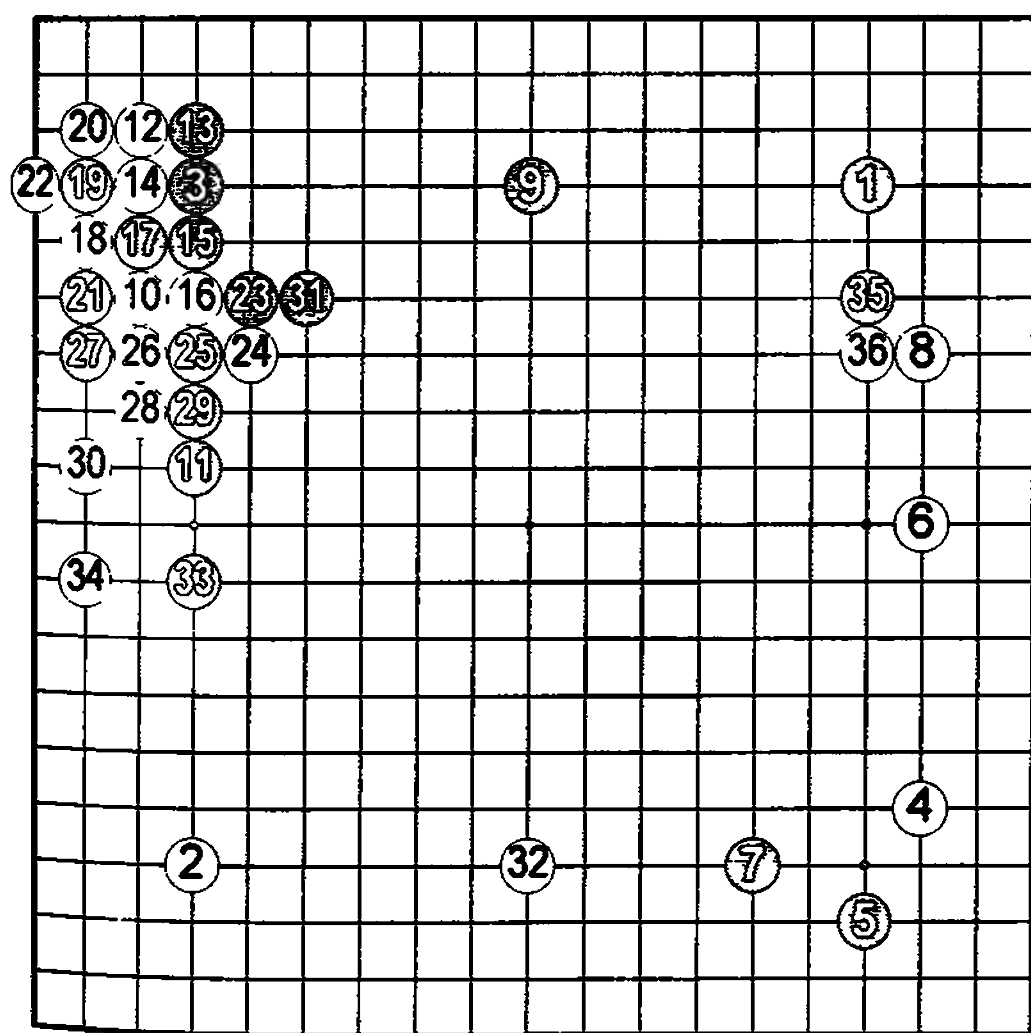
Я понимаю, что у белых наверху «чешутся руки» обострить локальный бой. Но лучше сохранить десант в запасе; он пригодится в других боях. Что же касается низкого положения камня «8», то, думаю, камень «4» с лихвой компенсирует этот недостаток.



У белых в правом нижнем углу имеется хорошее продолжение боя – б.1. Для черных необходима стабилизация их формы – ч.2. А следующим ходом б.3 (или «а») белые продолжают стратегическое наращивание силы в центре. Уже слышен мощный топот белой конницы и веселый свист её ликующих всадников.

«Моё» или рукопашная?

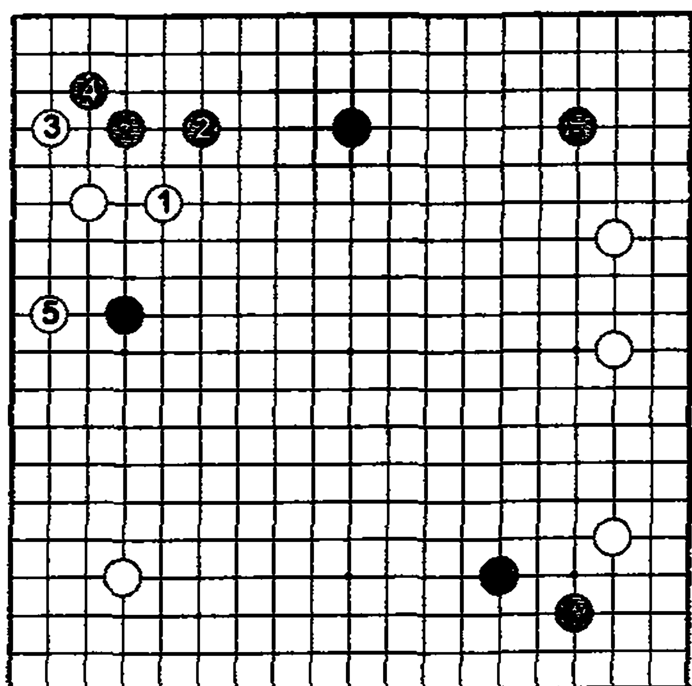
● *Сугиути......................*○ *Такагава.*



Мы, современные профи (я, Сугиути-сан, Саката-сан, Хосай-сан и многие другие) смолоду увлекаемся исследованием новых форм фусэки. Санрэнсэй – молодое фусэки – нас привлекает больше всего. Вот поэтому и Сугиути часто применяет это начало в своей игре.

Нет смысла повторять, что ход хасами ч.11 является наиболее эффективным средством в санрэнсэй фусэки при организации сферы влияния («моё»)*.

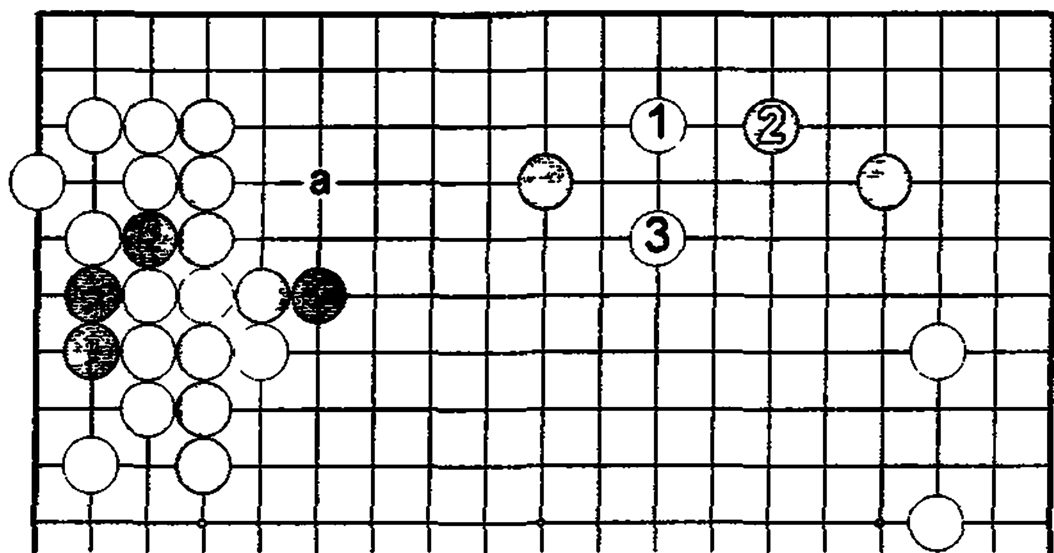
Санрэнсэй фусэки в партиях профи.



Игра б.1 – б.5 с её «субэристной» дзёсэки (ход б.5 – это субэри, поэтому переводчику было удобно так назвать эту дзёсэки, хотя это звучит неестественно, но дословно, именно так)* является одним из ветвей игры. Но эта «ветка совсем от другого дерева».

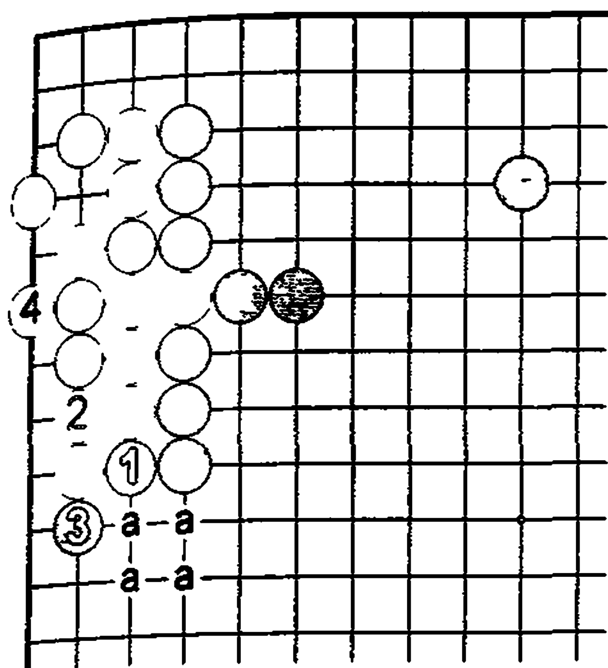
Б.12 – прыжок в пункт сансан. К ходу ч.31 разыгран один из вариантов дзёсэки, которая раскрывает все выгоды, как для черных, так и для белых. Если говорить более четко, то эта дзёсэки считается [illegible]ном (ключевой дзёсэки)* в данной форме фусэки. Тем более, пр[illegible]ею-щихся белых камнях «6» и «8», погасивших все перспективы [illegible]чных на правой стороне и способных бороться с силами черных, где [illegible] они ни возникли.

Ход б.32 я выбираю уверенно. Это – пункт «оба» и, думаю, здесь нет необходимости доказывать его важность.



Спору нет, что у белых имеется ещё одно интересное место на доске. Это – вариути б.1. Надо сказать, что белые обязаны обращать самое пристальное внимание на большую сферу влияния черных на верхней стороне. Если последует ответ ч.2, тогда белым имеет смысл выполнить прыжок в центр – б.3. Получившаяся форма белых позволяет им в дальнейшем ударить в пункт «а» и устроить наверху пожар.

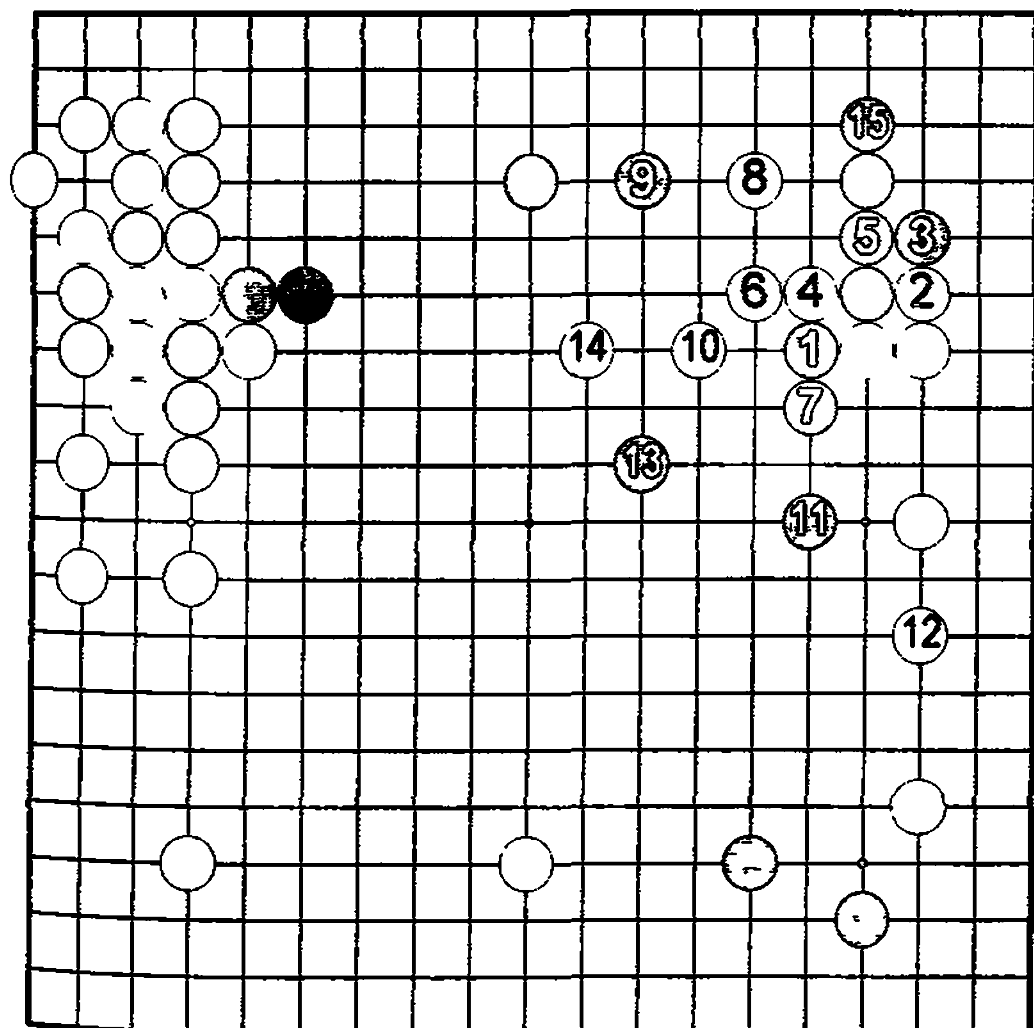
Далее последовал обмен ходами ч.33 и б.34. Если обратиться к современному стилю и чувствам сегодняшнего игрока, то такой обмен выглядит естественным и легко понятным. Действительно, что можно сказать ещё об этом обмене?! Однако…



В этой «маленькой местности» тоже могут произойти стычки. Например, существует следующий простой способ: ч.1 – б.4. Однако он лишает черных возможности получить камень в любом из пунктов «а». Эти пункты, имеют стратегический характер, и упускать такую возможность не рекомендуется. Тем более ход в любой из пунктов «а» грозит следующим ходом черных в пункт «2» пленить белые камни.

Итак, игра ч.33 мобильна и считается современной. К тому же такая стратегия позволяет черным развить идеи влияния следующим ходом – ч.35. Ход этот не только реализует форму санрэнсэй в мощное «омоё», но и активно давит на белые камни справа; ч.35 – это характерное катацки (катацки – дословно, опереться на плечо, давить на плечо)*.

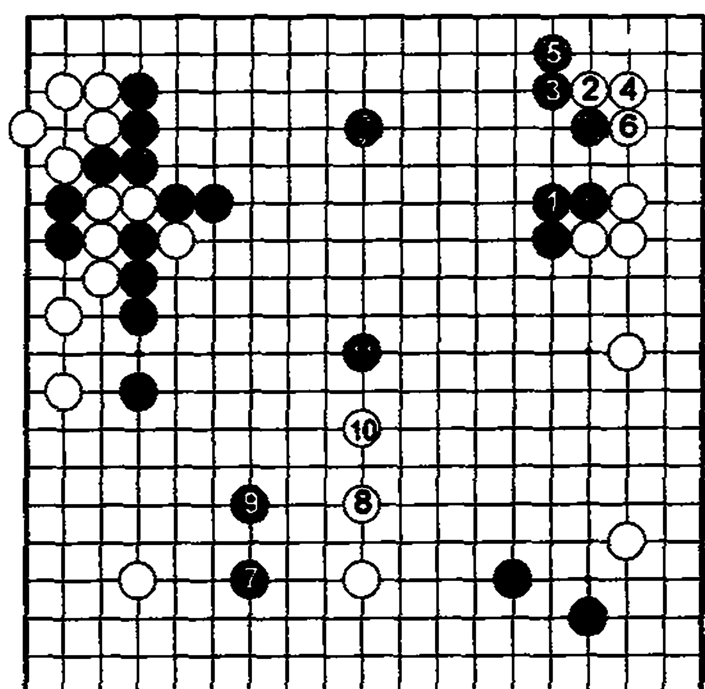
Притормозить черных ходом б.36 – естественное решение. Но что же делать черным в сложившейся ситуации? Совершенно понятно, что необходимо приступать к защите образовавшихся владений. Но как это делать? Вопрос не ради вопроса, а практический.



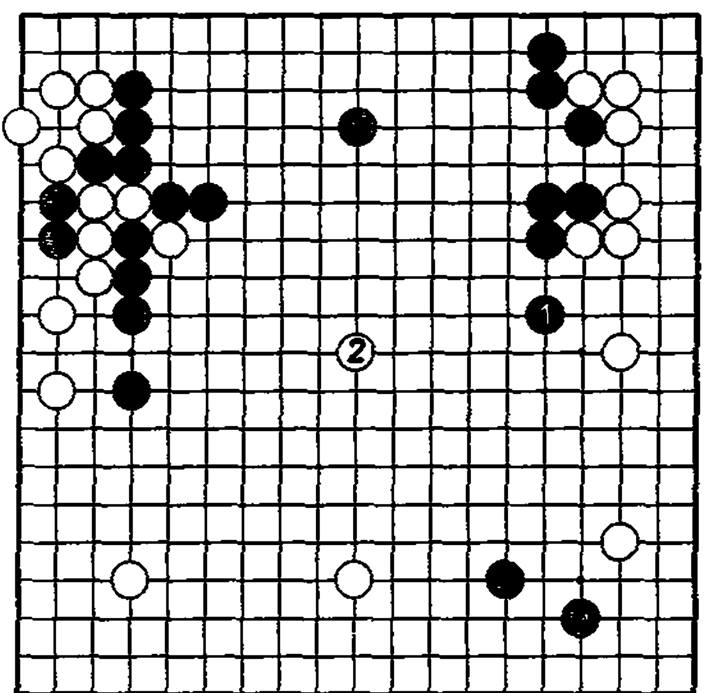
Ч.1 – откровенное осаэ. Но белые берут ключевой пункт в создавшейся форме – б.2. Упрямый ход осаэ – ч.3 предлагает белым открытый бой.

Эта серия ходов (особенно, ход ч.3) является важнейшим показателем характера игрока (играющего черными). Например, ходом ч.3 можно было играть сразу цуги (соединение)* в пункт «4». Тогда стратегия всей игры была бы построена на организацию мощного «омоё».

Итак, всего один ход имеет возможность получить совершенно разную стратегию дальнейшего боя; ход ч.3 (в партии)– вызов на жаркий бой, ход ч.3 в пункт «4» – укрепление зоны влияния наверху. Давайте посмотрим, как можно было осуществить это укрепление.



Вообще, я бы играл цуги – ч.1. Выбор этого пути не имеет никакой туманности и прост. Далее, белым имеет смысл взять угол ходами б.2 – б.6. Для черных в этой ситуации фусэки интересно, пожалуй, поставить утикоми – ч.7. Это – так называемое «кусаби» – клин, вбиваемый в форму белых. Игра тоби – б.8, 10 выглядит естественной. Это – как щепа, вылетающая из-под клина. И в этой стратегии у чер по- является великолепный ход ч.11. Я слышу треск щепы и вижу ень «11» раскаленным докрасна. Взят пункт тэнгэн, который в об вавшейся ситуации является и ударом по трём белым камням, и рывающим богатство черных наверху, и, действительно, становится «центром вселенной». Если бы в этой позиции играл белыми я, то наверняка оглох бы от громкого звона этого гигантского колокола.

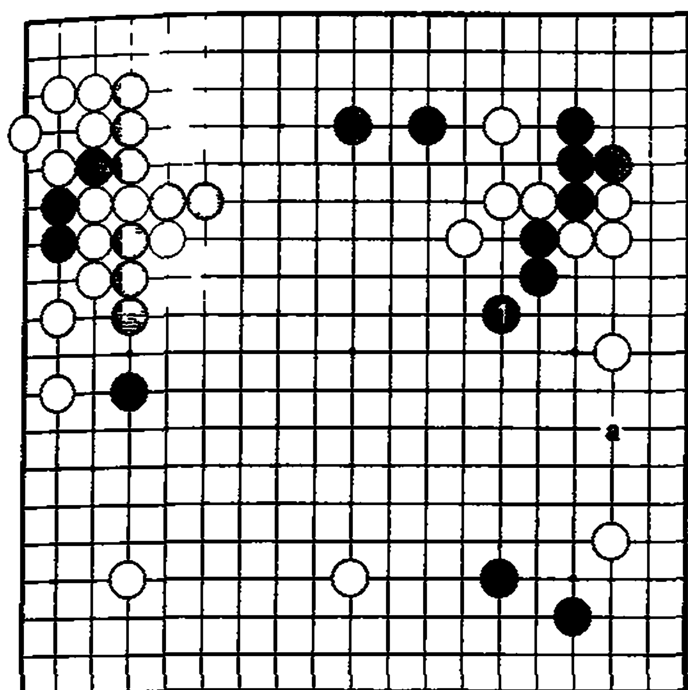


Ход тоби ч.1 (вместо хода ч.7 на предыдущей диаграмме) выглядит вялым. Белые камни, стоящие на правой стороне, не станут реагировать на этот ход. Скорее всего, для белых резонно будет поставить свой камень в районе пункта тэнгэн (например, б.2). Это – хорошее кэси (гашение)* возможностей черных. Сравните две последние диаграммы; комментарии, думаю, излишни.

Ходом ч.3 – осаэ (на основной диаграмме) Сугиути-сан предложил бой, отказавшись от идей больших сфер влияния. Ответ белых б.4 – разрезание и далее ход ч.9 в этой игре подтверждают готовность игроков вступить в длительное сражение. Кстати, ход ч.9 очень важный пункт атаки и защиты форм, и упускать его никак нельзя.

Глава 3.

Обмен ходами ч.11 и б.12 требует логического продолжения – ч.13. Эти ходы, в первую очередь, успокаивают правую сторону. Говорить об этом обмене вроде бы и нечего. Однако у меня имеются некоторые слова о нём.



Ч.1 – косуми – неприметный ход, а получившаяся форма выглядит тяжеловатой. Однако в ней заложен потенциал; черные тем самым сохраняют возможность атаки на белые камни в пункте «а», и белым трудно выбрать следующий ход (согласитесь, что нельзя забывать и о форме, стоящей наверху).

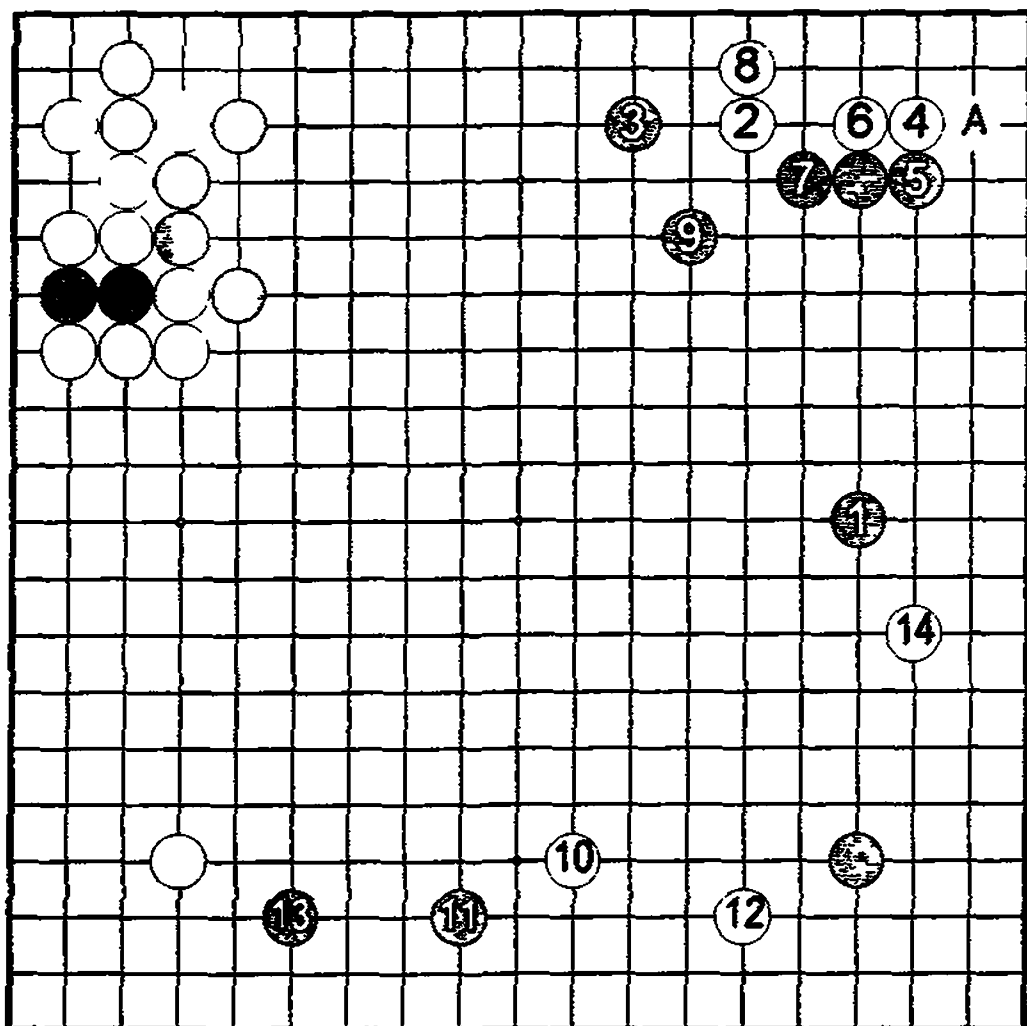
После хода б.12 белые на правой стороне получают душевное спокойствие, и у них осталась проблема только с формой наверху.

Ходом ч.13 устраивается погоня за белыми камнями, а ход ч.15 окончательно устремляется в атаку, лишая белые камни получить глазную форму на верхней стороне.

Итак, в сложившейся ситуации опасность нависла над белыми камнями. Но и для черных этот бой представляет определенную опасность. Вывод из сказанного ясен: сражение предстоит тяжелое и очень сложное.

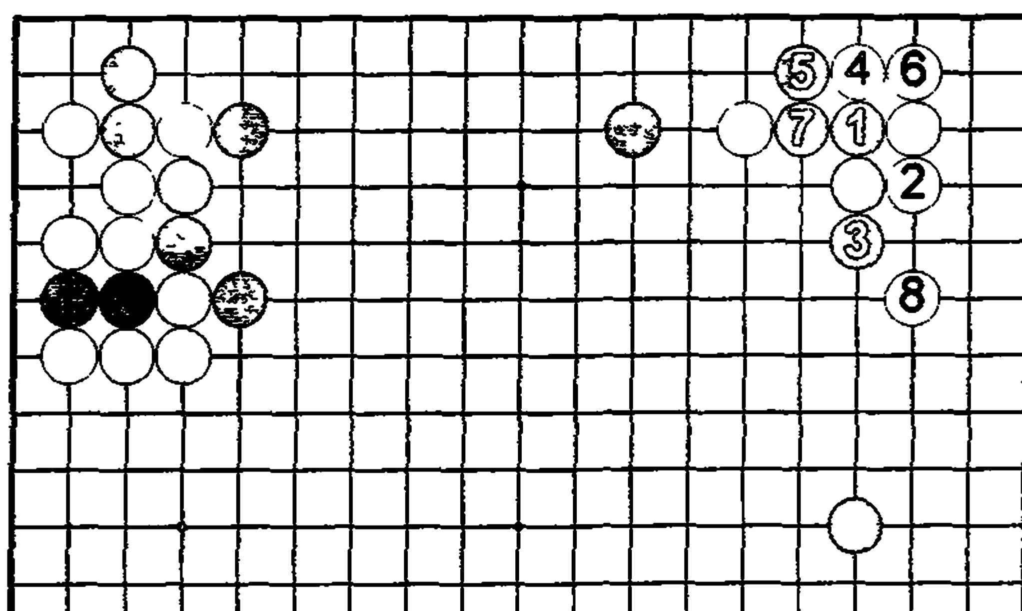
Превращения санрэнсэй.

- Такагава .... - Сугиути



После розыгрыша дзёсэки в левом верхнем углу черные строят санрэнсэй на правой стороне – ч.1.

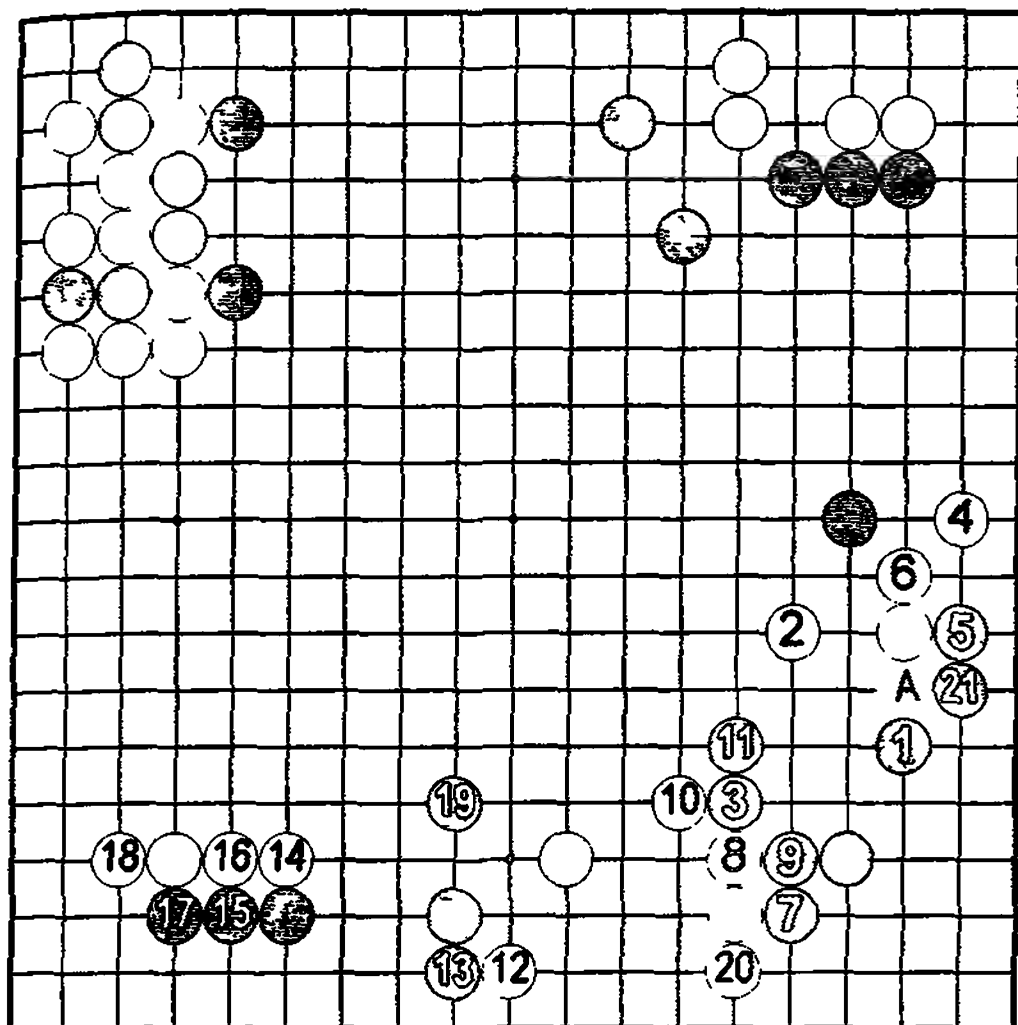
Далее разыгран правый верхний угол – б.2 – ч.9. В этом розыгрыше ход б.8 в пункт «А» - сагари имеет право на существование.



Вместо хода ч.5 (на основной диаграмме) существует другое направление – ч.1. Это – путь создания сферы влияния на верхней стороне. Однако при существовании формы санрэнсэй *такой вариант «уродует»* идею санрэнсэя. К тому же получение устойчивой сферы наверху может стать проблематичным. И вообще, построение «моё» на правой стороне лаконичней и проще.

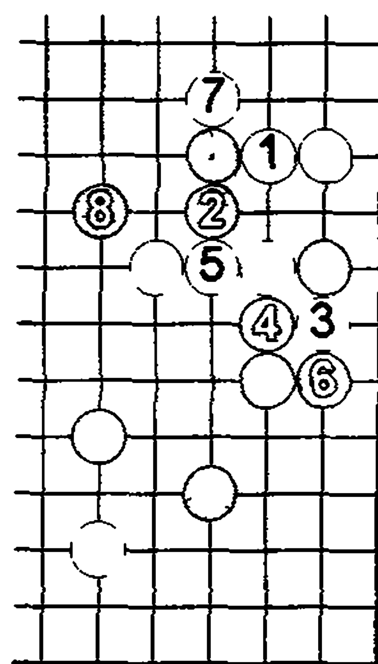
Игра б.10 (или около этого пункта) считается современной и соответствует создавшейся форме фусэки. В частности, пункт, выбранный белыми (*за* точку хоси) предполагает в дальнейшем получение на нижней стороне форм хираки с обеих играющих сторон. Это и произошло в партии. Ч.11 – впрыгивание и затем развитие (хираки) этого камня – ч.13. Та же форма хираки произошла и со стороны белых – б.12.

Однако надо заметить, что после этого обмена на нижней стороне создание «моё» в районе формы санрэнсэй для черных, практически, потеряно. Это замечание существенно для понимания фусэки санрэнсэй.

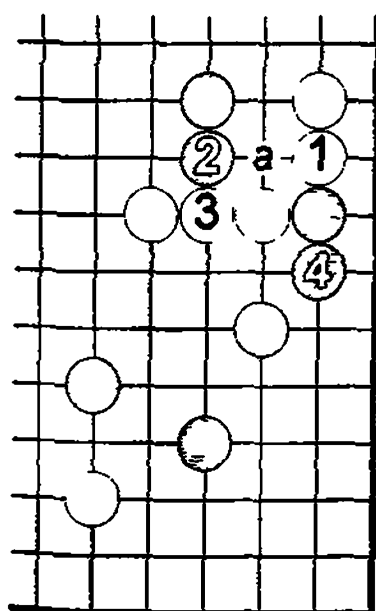


Ч.1 – атака, а ход ч.3 – легкое выбегание из угла. Но посмотрите внимательно на происходящее. То, что этот ход является потенциальным разрезанием форм белых, не заметить не возможно.

На ход б.4 черные ставят ч.5 – тэсудзи. Если белые вместо хода б.6 играют ханэ в пункт «21», тогда последует разрезание в пункте «А». Или…



Пусть белые сопротивляются ходом ч.1. Тогда черные атакуют форму белых ходом ч.2. Лучшим способом выкрутиться из этой ситуации считается ход б.3 – ханэдаси. Однако после форсированного варианта к ходу ч.8 сказать, что у черных плохо, никак нельзя.



У белых может возникнуть мысль сыграть б.1. Тогда после кикаси ч.2 и хики ч.4 белые вынуждены соединяться в пункте «а» и получать глупую форму (гукэй), не приносящую белым ничего утешительного.

Итак, ход б.6 – хики – единственный достойный способ борьбы. В итоге на правой стороне у белых образовалась проблема.

Санрэнсэй фусэки в партиях профи.

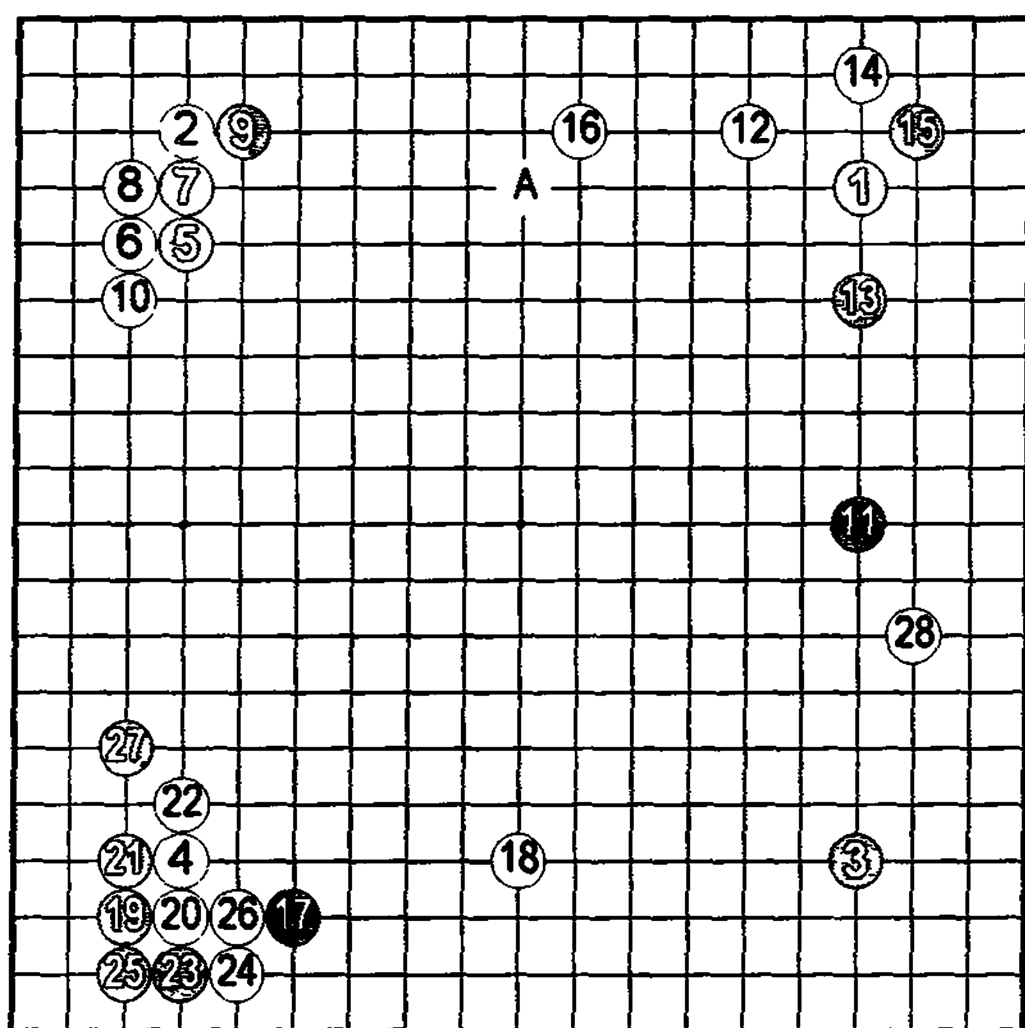
Далее, с хода ч.7, начинается взаимное создание устойчивых форм на нижней стороне. А ходом ч.21 черные объявляют войну белым камням, стоящим на правой стороне.

Вот так, вместо создания большой сферы влияния с последующими заявками на территорию система санрэнсэй превратилась в мощный таранящий механизм.

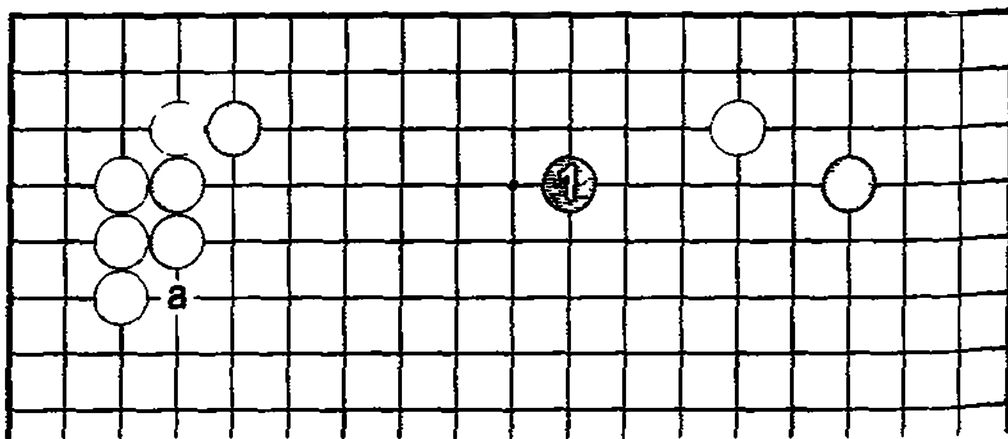
Этот маленький пример превращения санрэнсэй в совершенно иное (тактическое!) оружие, думаю, поможет вам увидеть это модное фусэки совсем в других красках.

Поучительный пример.

● - *Миямото*.................○ - *Такагава*



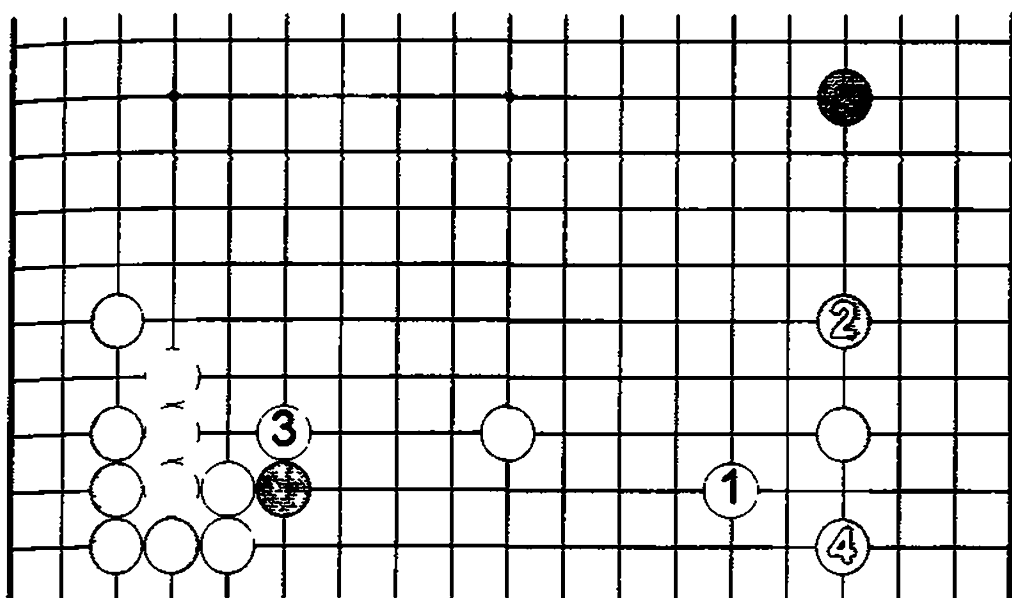
После хода ч.9 углу образовалась форм ада-рэ. В этот момент ные ставят на правой оне форму санрэнсэй 11. Такой путь разви фу-сэки можно часто тре-тить в партиях про Да-лее черные предп ают получить камень в оне пункта «А» и, тем ым, включить в работу соз-данию большой еры поставленный ра ка-мень «9».Игра б.12 – б.16 разрушает замысел черных.



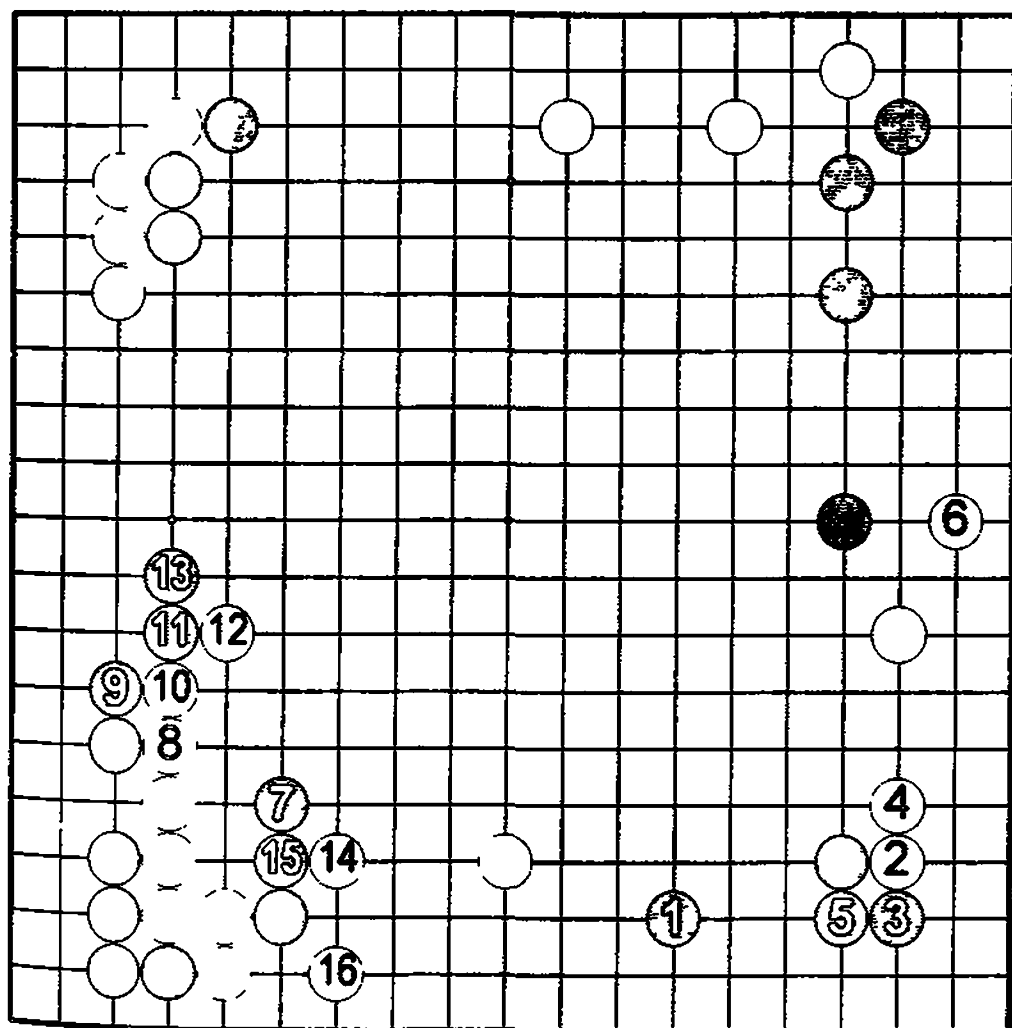
Вместо хода ч.13 у черных просится ход хасами – ч.1. Однако этот путь не может осуществить задуманный план действий на верхней стороне. Дело в том, что черные не доиграли дзёсэки в левом верхнем углу; у них нет камня осаэ в пункте «а».

Если бы в левом верхнем углу была доиграна онадарэ дзёсэки, тогда с ходом ч.1 всё было бы в порядке.

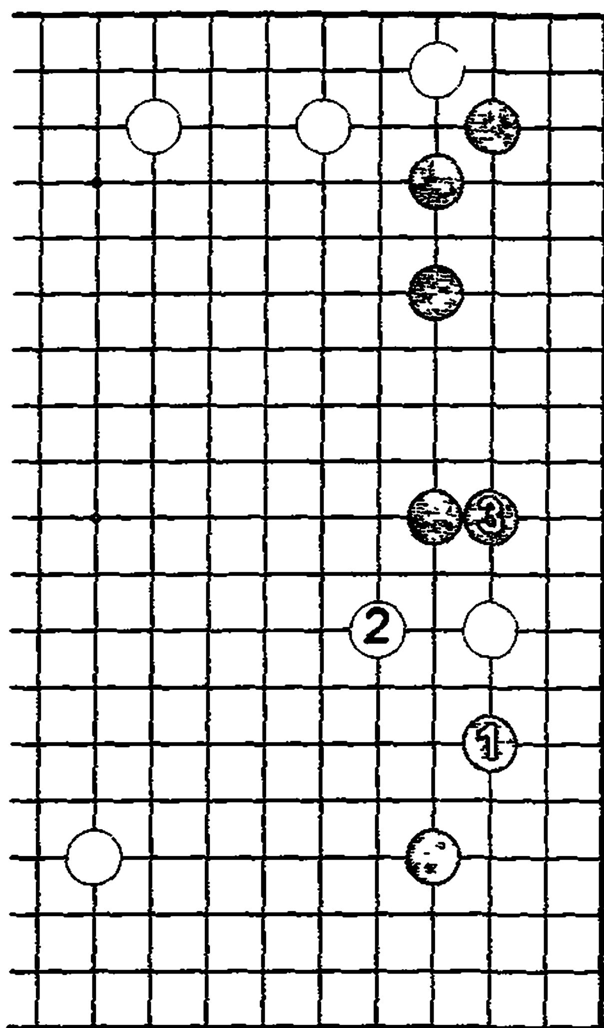
После хода ч.27 в левом нижнем углу образовалась известная форма.



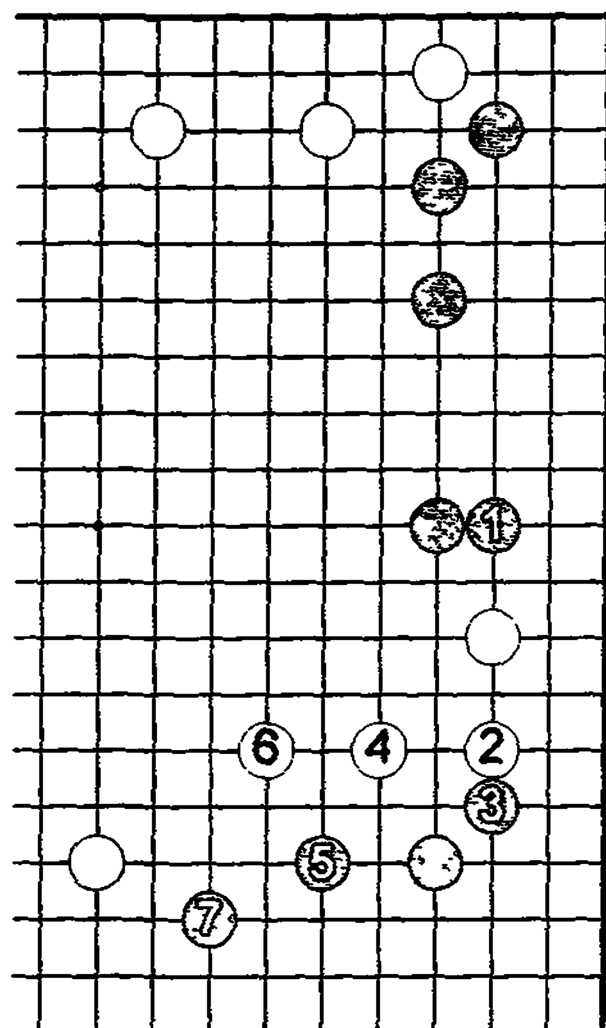
Далее белые нередко играют ч.1, 3 и создают некоторую зону внизу. Однако я считаю этот стиль в сложившейся обстановке не удачным. Дело в том, что камень ч.17 (на основной диаграмме), предпринимая попытки к бегству, способен устроить выгодную для черных свалку на нижней стороне. Значительно энергичней выглядит ход б.28 – утикоми. Этот камень, как бы, поддерживает напряжение на поле боя, а как десант не привлекает своими действиями на правой стороне внимание противника к форме белых в левом нижнем углу.



Настала пора поговорить о ходе ч.1 – огэйма. Ход хотя выглядит и боевито, но это – ошибка черных. Белые немедленно создают спокойную форму б.2, 4 с последующим кэйма субэри – б.6. Посмотрите. Форма санрэнсэй выглядит как «трехдневный тунец» (имеется в виду – протухшая рыба)*. Как же надо было черным распорядиться своим ходом ч.1?



Первое. Хорошо играть давящим ходом ч.1. После ответа б.2 можно просто поставить бурасагари – ч.3. Кто может сказать, что у белых спокойно на душе?! Стабилизация белых камней в этой области доски – далекая мечта.



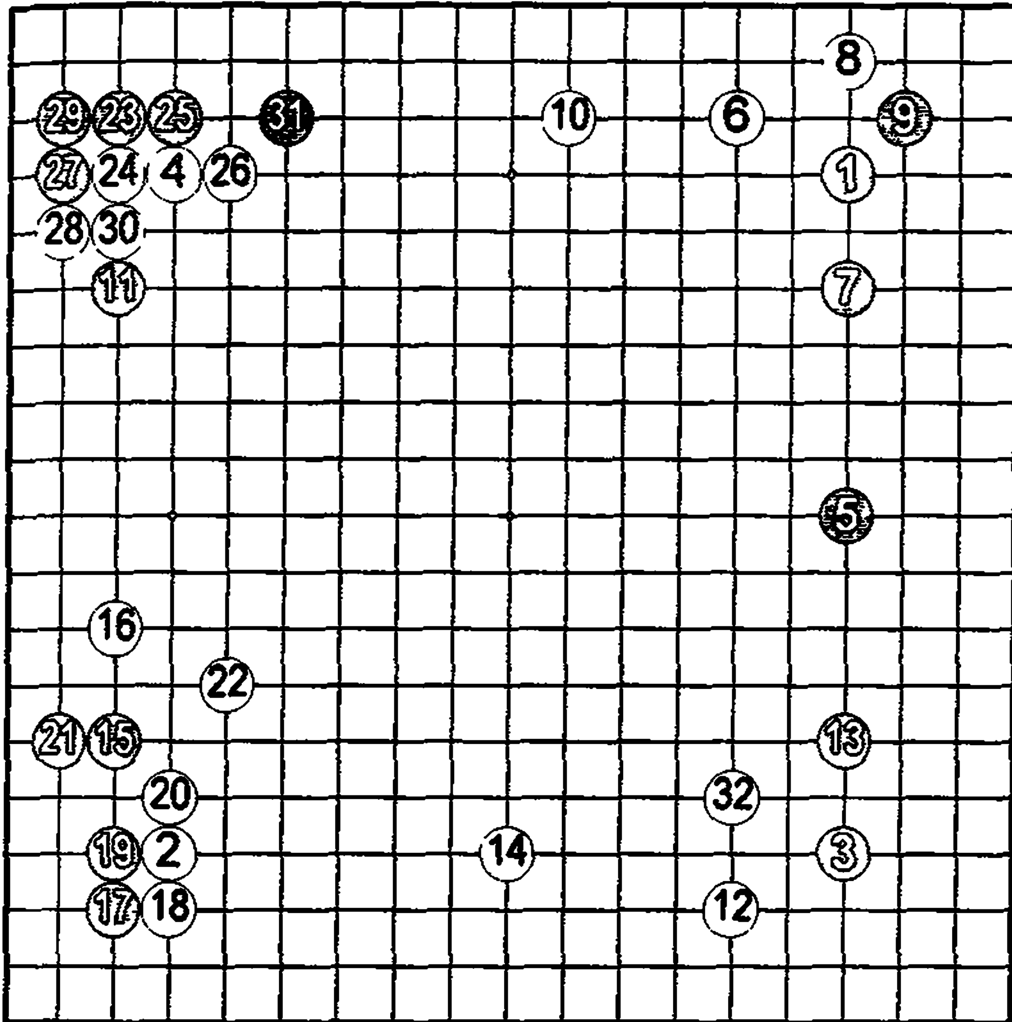
Второе. Простое ч.1 – незамедлительное бурасагари. После б.2 черные ходами ч.3 – ч.7 приобретают хорошие очки в углу, а камни белых пока ещё «плывут в чужих водах».

Итак, давайте сделаем вывод. После хода б.6 (на основной диаграмме) главное оружие черных – санрэнсэй – разлетелось на куски. В дальнейшей борьбе черные вынуждены «изготавливать новые пушки и танки», *одновременно* не забывая о том, что бой ни на минуту не утихает. Очень тяжелую ситуацию создал генерал для себя и своих воинов!

Всесторонние возможности санрэнсэя.

● - *Отакэ*........................○ - *Сугиути*

Санрэнсэй фусэки имеет не только обширные возможности по созданию сфер влияния и способность наносить мощные удары по внедрившимся формам неприятеля. В это фусэки заложены и некоторые качества совершенно другого характера.

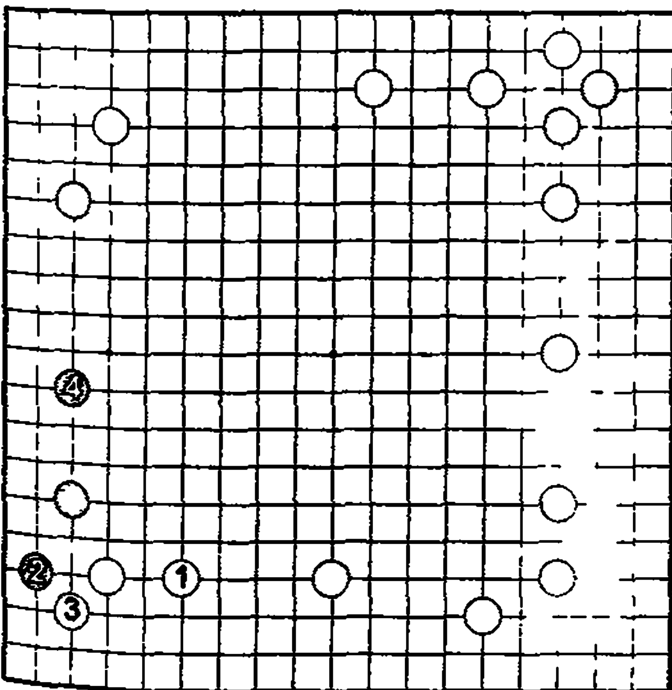


Вот редкий пример из партий профи, в котором можно увидеть санрэнсэй, любующимся собой, как нарцисс в зеркальной глади озера.

На ход какари ч.11 белые ставят какари б.12 и хираки б.14, как бы, идя своей дорогой и не обращая внимание на черных.

После хода хасами б.16 черные впрыгивают в угол - сансан - ч.17 и получают там кусок земли. А затем игра переходит в левый верхний угол, и после хода ч.31 там черные тоже приобретают хорошие очки.

В результате такого розыгрыша углов на левой стороне белые получили внушительное «омоё», а форма санрэнсэй черных стратегически полностью погашена. Именно так можно охарактеризовать происшедшие события к данному моменту игры.

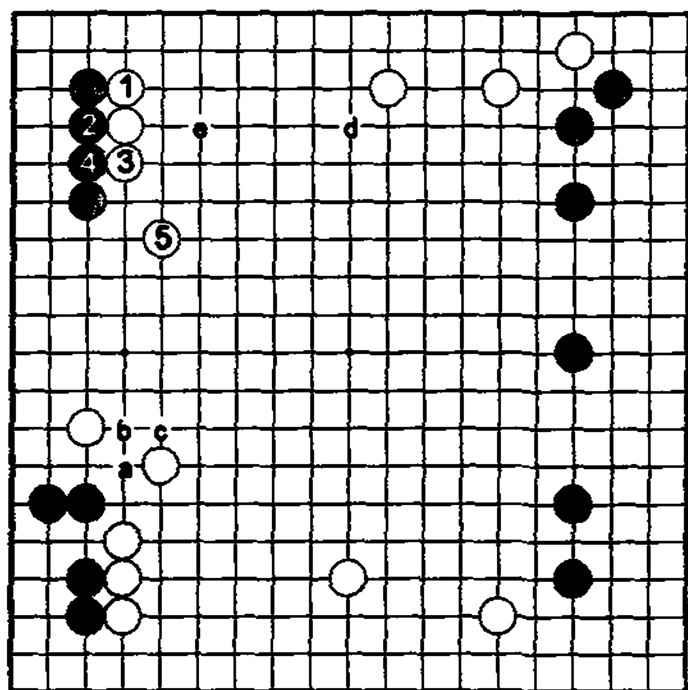


Давайте обсудим некоторые ходы в этом розыгрыше.

Вместо хода б.16 существует простое тоби - б.1. Ничего плохого в нем нет. Далее черные выполняют законное хираки ч.4, и на доске образуется совершенно будничное фусэки.

Теперь необходимо акцентировать ваше внимание на ходе б.32.

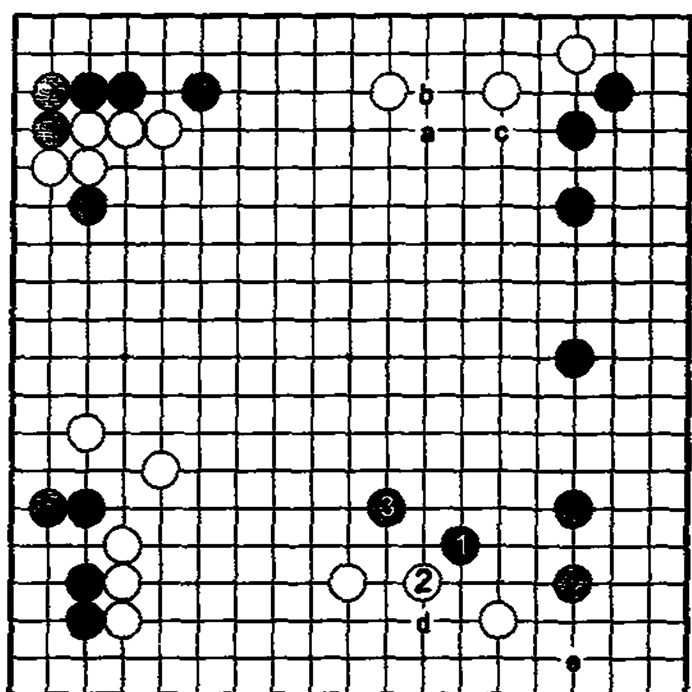
Этот ход не только создает белым хорошее «омоё», но и энергично гасит боевые качества формы санрэнсэй. Если говорить более точно, то эти качества начали теряться уже после хода ч.31 (и без хода б.32). Мы ещё вернемся к обсуждению хода б.32. А сейчас мне хочется задать вам малюсенькую задачку. Она поможет вам понять причину выбора белыми именно того плана (связанного с ходом б.32), который и был исполнен в партии.



Почему бы не сыграть вместо хода осаэ б.24 такое же осаэ, но с другой стороны - б.1 и к ходу б.5 *полностью* перекрыть два угла черных на левой стороне?

Ответ, конечно, прост. Посмотрите. В этой форме фусэки у черных сразу появляются потенциальные возможности устроить жаркий бой в любом месте доски. Например, после обмена ходами ч.«a» и б.«b» черные вступают в бой ходом дэгири ч.«c» и разрушают все планы белых по организации большой сферы. Произошла своего рода протечка в одном из установленных блоков, и попытка остановить этот поток энергии черных, практически, бессмысленна. Или. На верхней стороне в зоне белых существует выгодный пункт кэси (гашения)* «d» - катацки в сочетании с важным помощником – пунктом адзи «e» (это – пункт кюсё). Навряд ли белым понравятся эти боевые возможности черных.

А теперь давайте вернемся к ходу б.32 и представим, что его нет.



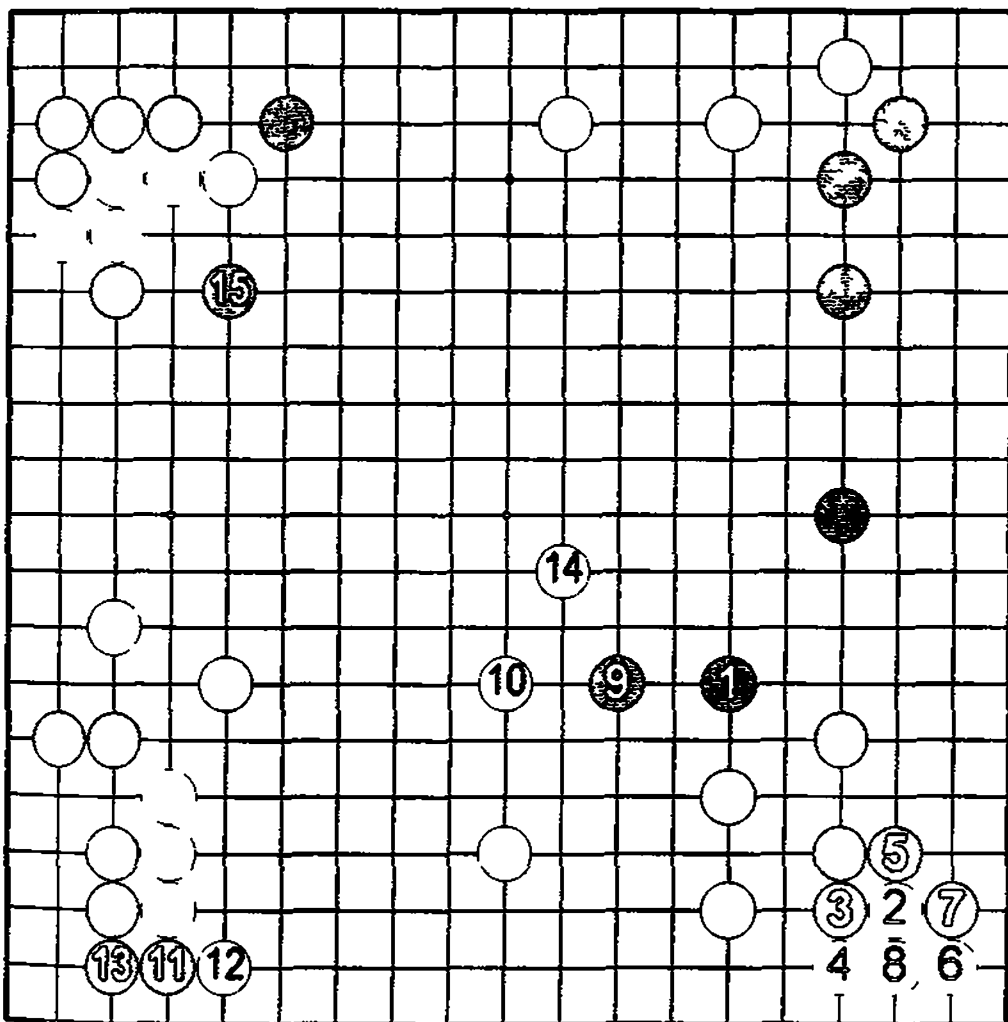
Игра ч.1, 3 «расправляет плечи» форме санрэнсэй, и теперь создание у черных сферы влияния на правой стороне очевидно. Обмен ходами ч.«a», б.«b» и ч.«c» – хорошая цель для продолжения стрельбы на этом полигоне. Здесь уже у черного санрэнсэя из расправленных плеч могут появиться гигантские крылья.

Для полного понимания важности хода б.32 стоит добавить следующее.

Средство ч.1, 3 интересно тем, что не может сравниться с такими возможностями черных, как утикоми в пункте «d» или защитой угла ходом в пункт «е». Вот почему именно пресечение ходов ч.1, 3 является главной задачей хода б.32 (но никак не защитой от утикоми). Очень важно понимать именно *эту* характеристику хода белых.

Но вернемся к основной диаграмме и посмотрим ещё раз на формы черных. То, что у черных на левой стороне в обоих углах произошло приобретение очков – несомненный факт. Теперь черным необходимо найти сильный ход для уравновешивания отношений между прибылью и влиянием. Короче, выровнять баланс в позиции.

Думаю, что вам не трудно найти этот ход. Действительно, если представить, что камень б.32 продвинется в центр, тогда зона белых на нижней стороне начнет угрожающе расти. Допускать этого черным никак нельзя. Форма трех звезд черных должна выполнить новую функцию – гашение возможностей оппонента.



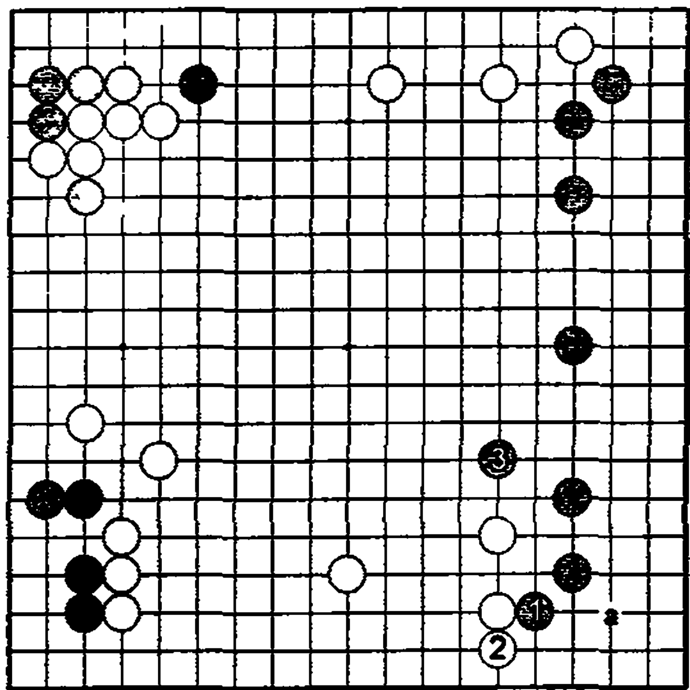
Ч.1 - единственный, в данный момент, ход. Это – важный ход в системе взаимных «омоё».

После получения белыми прибыли в углу ходами б.2 - б.8 черные получают темп и немедленно продолжают гашение возможностей белых – ч.9. Посмотрите, как умело черные сочетают прибыль в левых углах с активным движением санрэнсэя в центр. Баланс территории и влияния абсолютно выровнялся на доске.

Далее белые ходом б.10 подтверждают о своих владениях на нижней стороне. Раз так, то и игра ч.11, 13 – ханэцуги очень кстати; это, как бы, вопрос – «вы действительно претендуете на эту зону?». Самое время задать этот вопрос.

После расширения зоны в центре - б.14 в работу включается камень черных - ч.15. Это очень похоже на ветер, внезапно погасивший свечу. По сути, это ни что иное, как адзи черных.

Давайте попробуем поиграть черными другим способом.

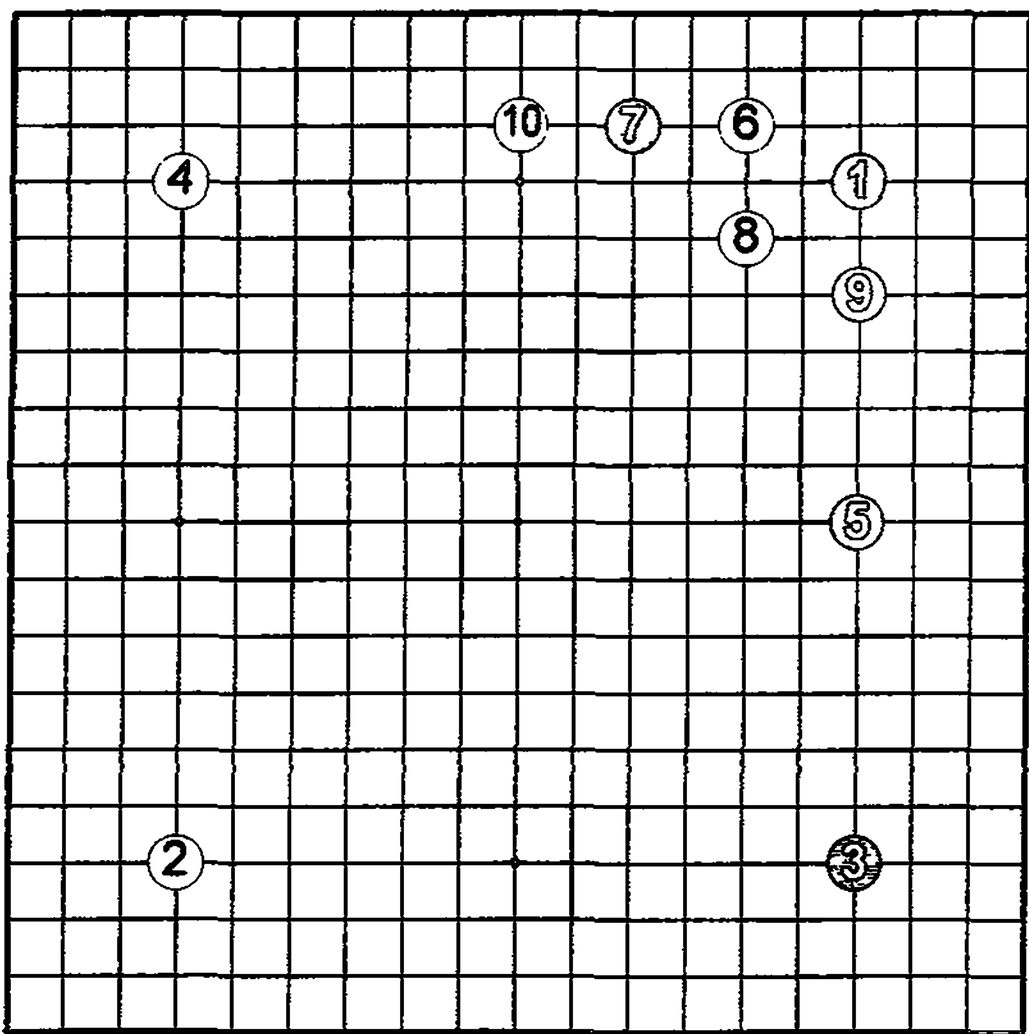


Сначала поставим кикаси - ч.1, и только после этого возьмем ключевой пункт ч.3. Вы, конечно, видите, что черные никак не избавились от возможности белых прыгнуть в сансан - «а». Однако в этой игре черные потеряли темповой прыжок в пункт «9» (на основной диаграмме). То, что это ошибка черных – объяснять не надо, не правда ли?

И, наконец, нельзя не отметить игру белых - б.2 (на основной диаграмме). Фактически, прыжок в угол – это достойная компенсация выхода черных в центр (хода ч.1), хотя и проведенная в готэ.

Сопротивление санрэнсэю.

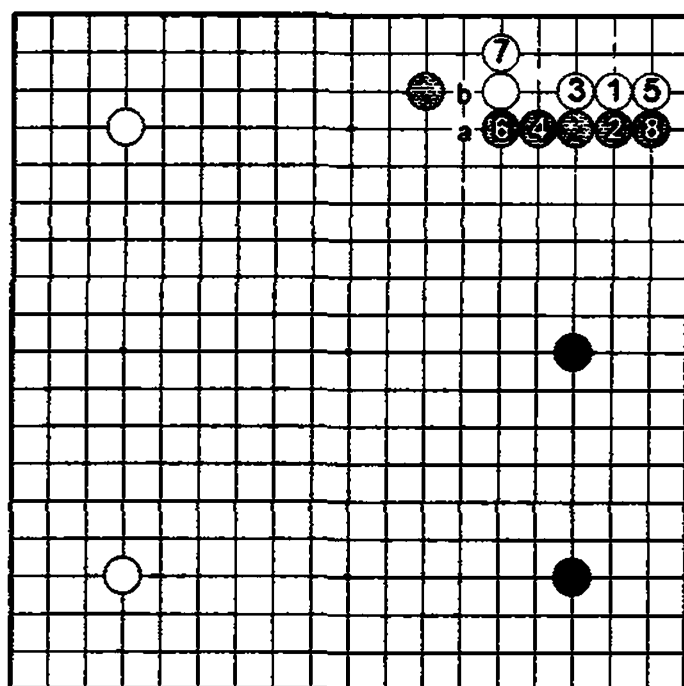
● - *Като*....................○ - *Хасимото Утаро*

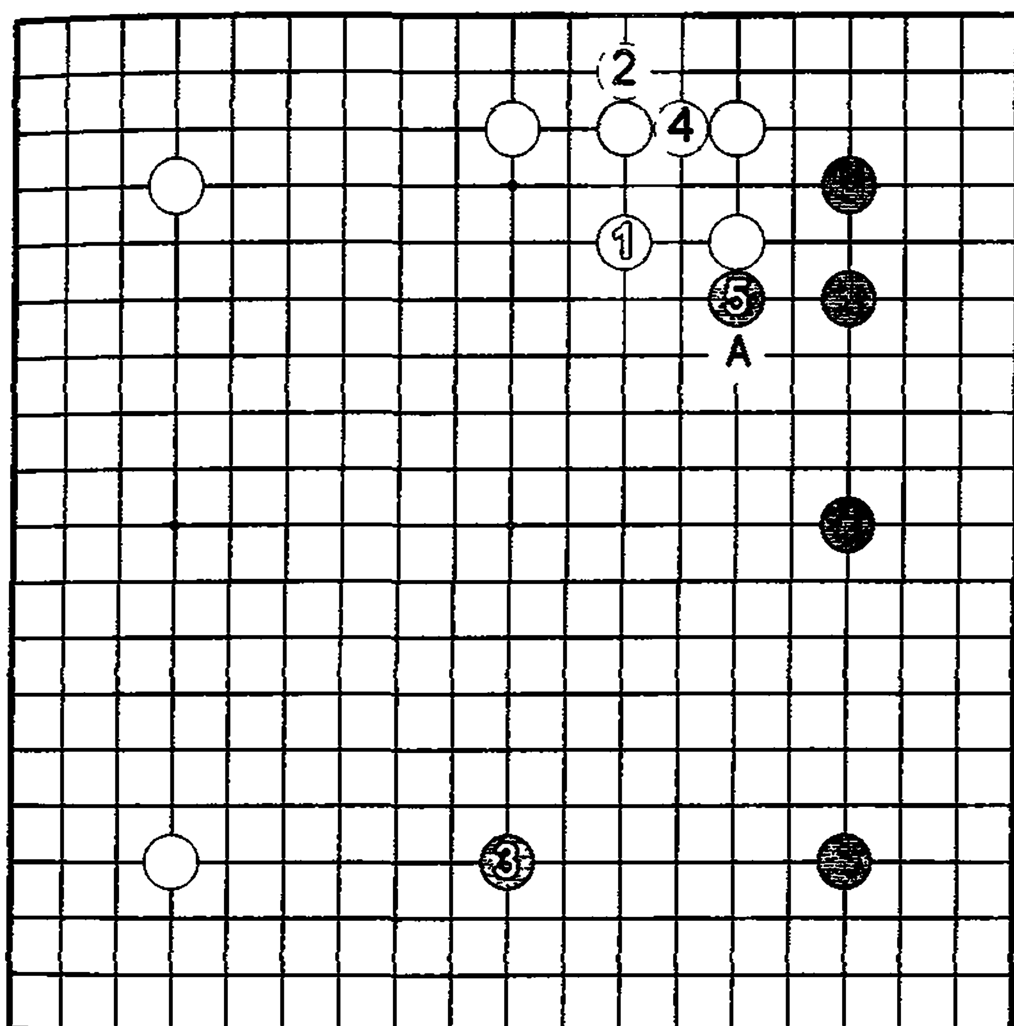


Против санрэнсэя белые ставят б.8, 10.

Вообще, в современном го чаще всего игра разворачивается так, как показано на дополнительной диаграмме (смотри следующую страницу)* – б.1 - сансан утикоми и далее разыгрывается модная дзёсэки. Затем бель[illegible] идут в пункт «а» – хан[illegible]и, а черные режут в [illegible]кте «b», и начинается б[illegible]. Такой путь, несомненно, выполняется как по желанию черных, так и совпадает с планом белых.

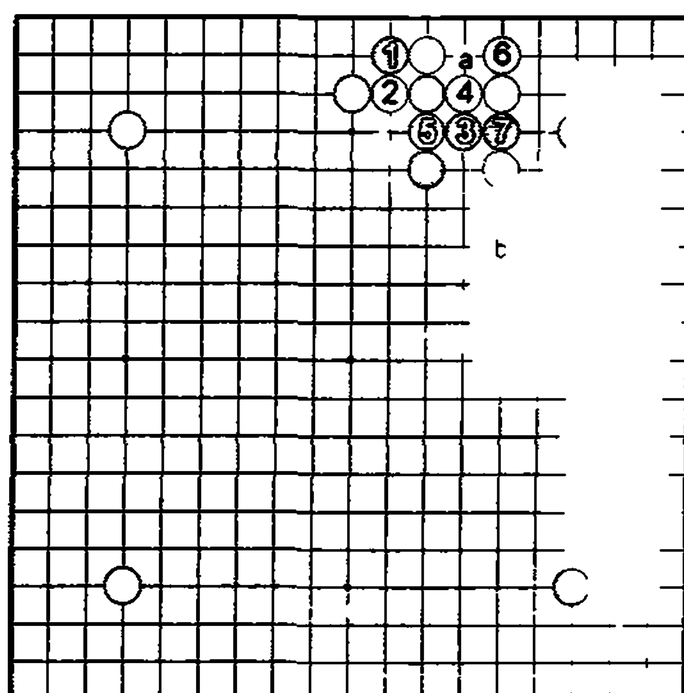
В этом стиле (на этой дополнительной диаграмме) особенно сильно играют Като, Такэмия и некоторые профи. Однако, насколько мне известно, Хасимото сан не нравится такая игра.





Итак, встаёт вопрос: как отвечать черным на план действий белых?

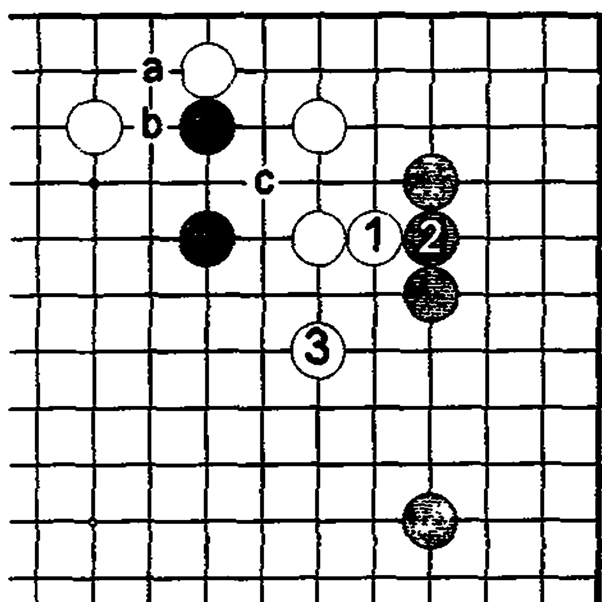
Ч.1, б.2 (естественное ватари!) – сначала проводится такой обмен ходами. Но далее черные забирают пункт «оба» на нижней стороне – ч.3. Думаю, что это – правильное решение. Можно сказать так: энергия санрэнсэй *выплеснула* камень на нижнюю сторону.



Давайте посмотрим случай, когда черные вместо хода ч.3 (на основной диаграмме) ставят ханэдаси - ч.1. Здесь вместо хода ч.3 существует игра в пункт «а». Однако, после ханэ – б.«5» у черных получается не очень симпатично. Так что ход ч.3 – лучше. А после хода ч.7 белый камень отрезается. Но печали нет у белых; сейчас их очередь хода и они могут спокойно поискать пункт в области нижней стороны. Конечно, черные, начиная свой план с хода ч.1, отсекли выскок формы в пункт «b», но всё равно конечный ход ч.7 выглядит бесполезным.

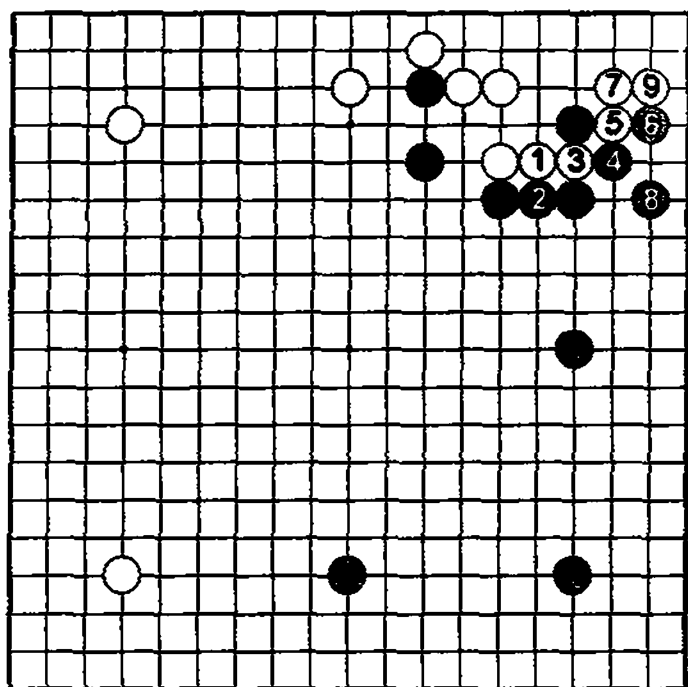
Вернемся к основной диаграмме. Ход ч.4 ликвидирует возможность черных разорвать форму. Блокировка усилившейся белой формы ходом ч.5 - естественная потребность в сложившейся ситуации.

Давайте вместо хода б.4 поищем другой ход.



Например, б.1 - кикаси с последующим прыжком б.3. Но и в этом случае у черных срабатывает знакомое для вас тэсудзи ч.«а», б.«b» и ч.«с» с разрезанием белой формы.

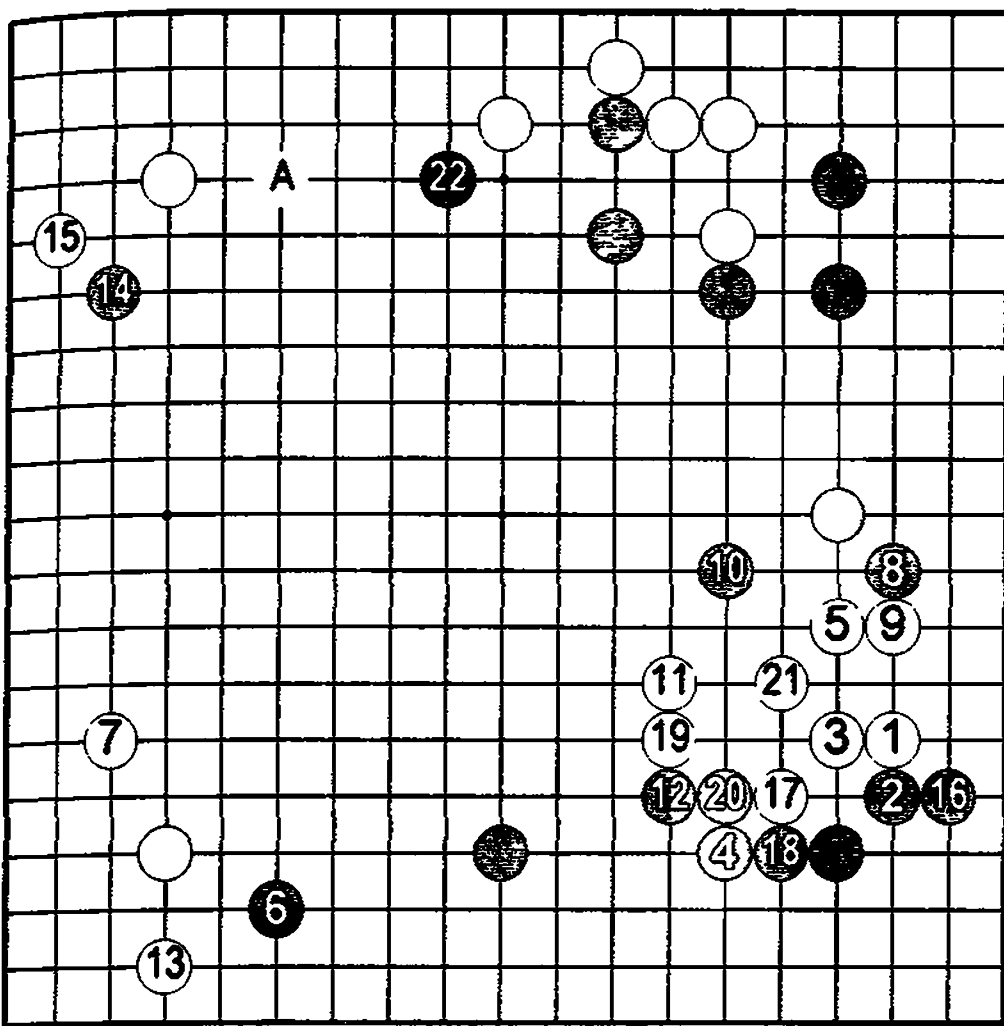
Хотелось бы обратить ваше внимание на ход б.1. В принципе это – неплохое адзи белых. Однако хозяин запустил его без подготовки. Теперь, *думаю, вы догадались* о том, что ход б.4 является не только простым уходом от разрезания формы, но в тоже время и подготовкой к этому адзи. Но и теперь, когда всё готово для исполнения этого спектакля, надо хорошо чувствовать время выхода артиста. Давайте посмотрим, что может произойти, если это адзи пустить в действ[illegible] разу после хода ч.5 (на основной диаграмме).



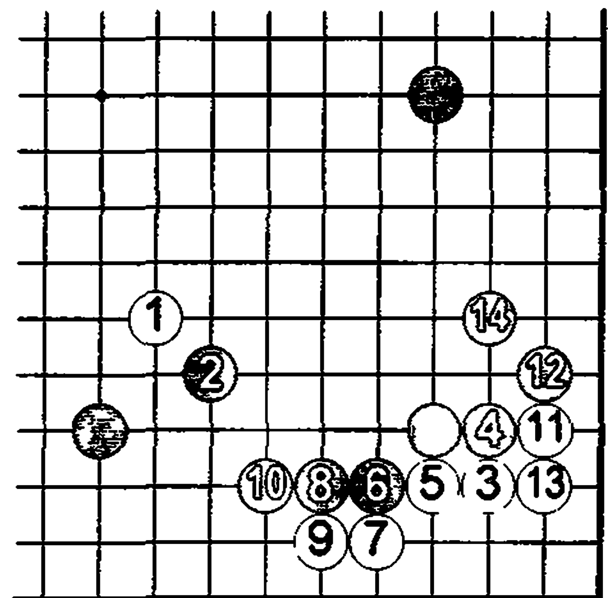
Действительно, у белых по[illegible] откровенной блокировки черными их камней (ход ч.5) могут «зачесаться руки»; имея готовое адзи, почему бы не подраться прямо сейчас?! Б.1, 3, 5 – мощное дэгири – высыпает деньги в белый кошелек. После хода б.9 белые получают приличный доход в углу. Однако этот бой можно считать поспешным. После хода ч.8 хорошо видно, как правая сторона черных получила мощное усиление. А если посмотреть на камень △, то хочется сказать, что он стал «живым» организмом и готов развиваться и далее (не забывайте, что сейчас очередь хода черных).

Вывод: я не в силах утверждать о том, что получение очков в углу выгодно *сейчас* для белых.

Ход ч.5 (на основной диаграмме) при положении черных камней на правой и нижней сторонах с полным основанием утверждает о создании «моё» в центре. Как же гасить эту зону белым? Сейчас это – главный вопрос.



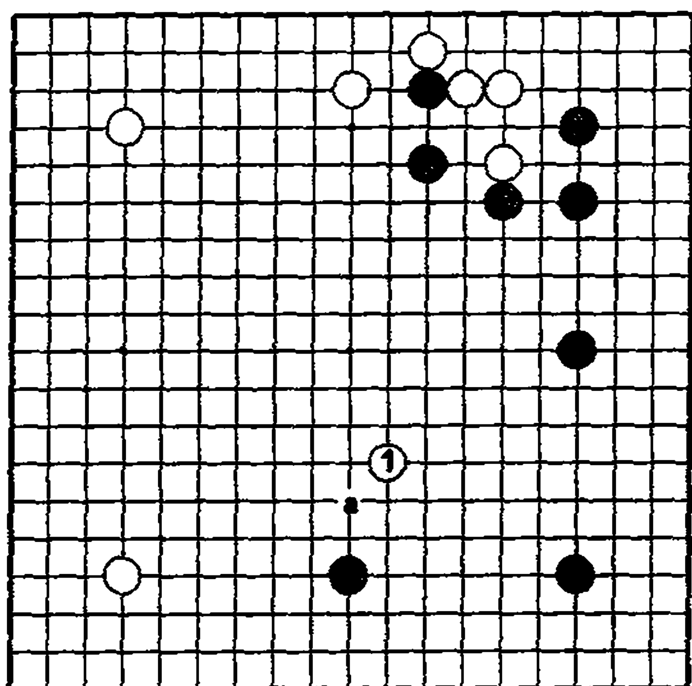
Хасимото сан выбрал самый простой способ – какари б.1. Далее последовало косумицукэ - ч.2, а ходом ч.8 форма белых атакована. После защиты - б.9 черные продолжают давление на форму неприятеля - ч.10, 12, и сказать, что у черных что-то не так, никак нельзя.



Хочу предложить другой, интересней, план действий белых. Сначала бросается камень в области нижней стороны - б.1. Я понимаю, что существует боси на камень противника, стоящий на *третьей* линии. Здесь у черных камень стоит на *четвертой*. Ход б.1, как боси, выглядит диковинным, конечно. Однако, если черные защитят нижнюю сторону - ч.2, тогда белым самое время устремиться в угол - б.3 и после хода б.13 спокойно там жить.

Не исключено, что читатель может задать мне вопрос: «А почему бы сразу не прыгнуть в угол, а потом уж ставить этот непонятный ход б.1?». Отвечаю: «А вы уверены в том, что в этом случае черные ответят в пункт «2» после хода б.«1»?».

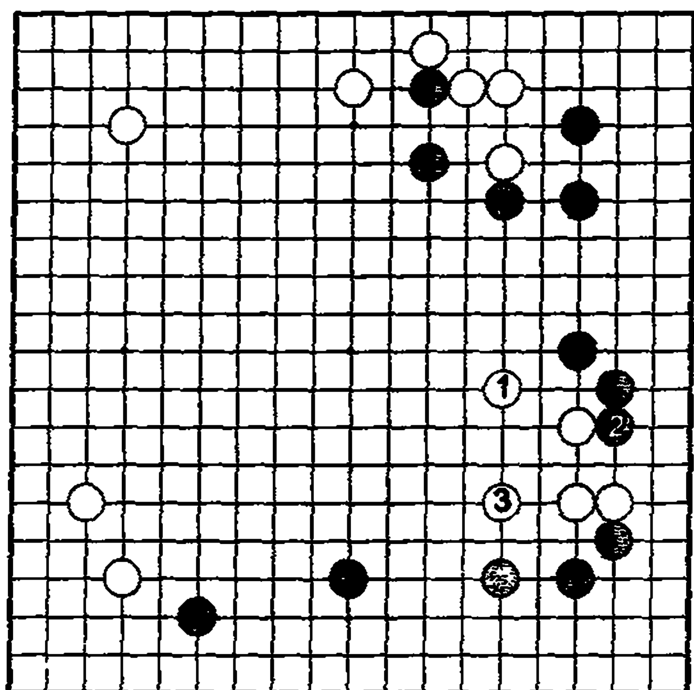
Конечно, нельзя утверждать о том, что черные точно поставят ч.2. У них, естественно, могут быть и другие планы. В ответ на это позвольте сказать слово и за белых: но и белые не ограничены только этим – б.1 – ходом. Например,...



Ход б.1 выглядит ещё более «воздушно». А ход, например, в пункт «а» напрямую давит на черный камень. В чем же смысл этого действия белых? Постараюсь ответить образно.

Черные раздвинули крылья, как птица, на верхней и нижней сторонах. В верхнее крыло черных, как вы помните, у белых заложено адзи. Сейчас необходимо слегка прижать крыло черных внизу. Ходы б.1 (в том числе и на предыдущей дополнительной диаграмме) совсем неплохо справляются с этим делом. И, в принципе, не важно, что боси ставится необычным образом на шестую линию (пункт «а»), главное – организация легкого кэси на свободно парящее крыло.

Вернемся к партии. Ход б.9, конечно, важный пункт. Однако форма белых становится тяжелой. Не лучше ли поменять прочность (а вместе с ней и её тяжесть) на легкость. Вы понимаете, конечно, что в этом предложении происходит отказ от какой-либо прибыли в пользу более свободного маневрирования самой формы. Например,...



Б.1 - легкий прыжок в центр. На ход ч.2 следует более надежное укрепление формы - б.3. Конечно, ход хаикоми - ч.2 вполне приятный для черных ход. Но вспомните ходы ч.10 и ч.12 (на основной диаграмме); они, мне кажется, несут черным ещё больше «приятностей». Особенно, явно атакующий ход ч.12 – это кюсё – важный пункт!

Б.13 – ход в какой-то степени дерзкий. Но в обстановке, окружающей угол, этот путь считаю правильным и выгодным; даже если он покажется вам немного «пересоленным».

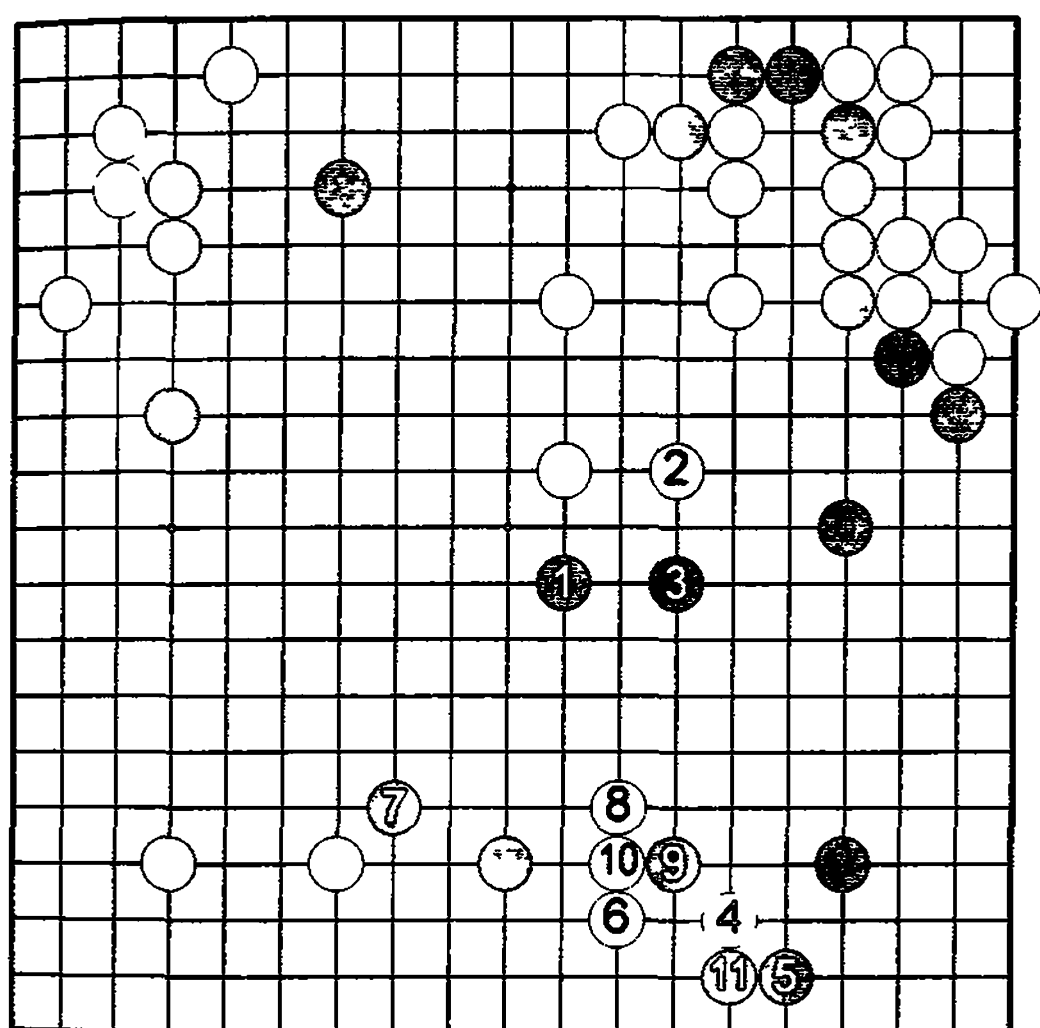
Против какари ч.14 ставится интересный ход б.15, о котором имеет смысл сказать пару слов. Если бы этот вариант розыгрыша угла был в самом начале фусэки, то, разумеется, неплохо поставить форму тоби ходом в пункт «А». В данном же случае этот путь смахивает на кори-ката. И вообще, сейчас хочется видеть игру белых в этом месте более острую, не правда ли.

Глава 3.

Итак, посмотрите на последнюю основную диаграмму (на странице 105). Вы видите, как белые неплохо справляются с грозным санрэнсэем черных, устраивая против него локальные стычки. Однако рекомендую ещё разок посмотреть и на те дополнительные диаграммы, которые раскрывают другие возможности борьбы.

Чаша, полная терпкости.

● - *Като* ....○ - *Саката*



И напоследок в этой главе, мне бы хотелось показать пример интересной борьбы в тюбане, который образовался из санрэнсэй фусэки.

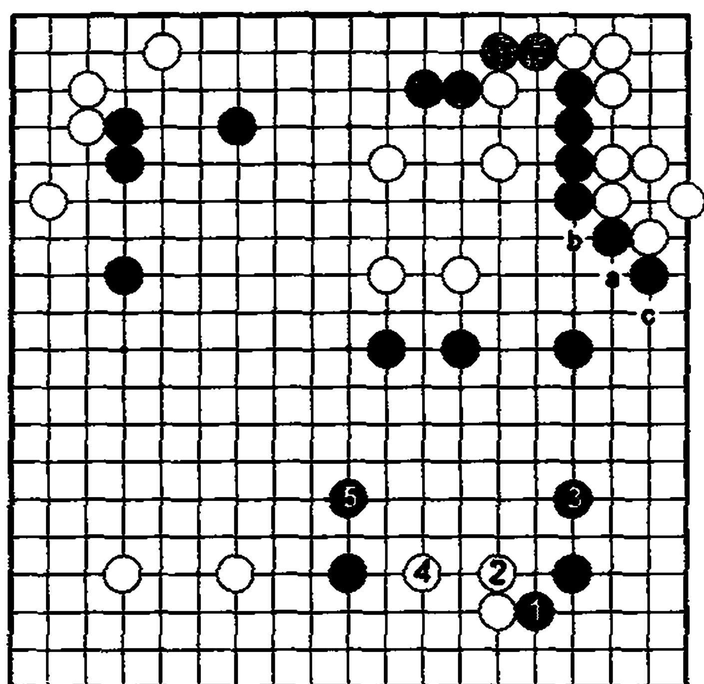
Белые, которыми играл Саката-сан, в самом деле решили по всему полю боя настроить легких форм и, тем самым, заработать победные очки.

Ч.1, 3 – откровенно придавливающие ходы. Однако не играть белым сейчас на нижней стороне совершенно не возможно. Камень б.4 с грохотом падает туда.

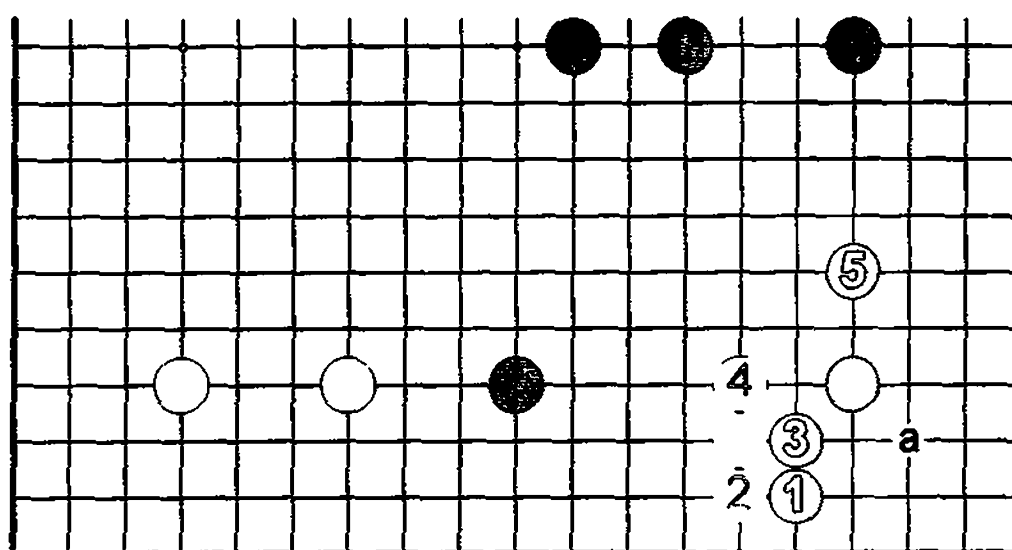
Последовал ответ ч.5. Глаза профи, наблюдавшие за этой игрой, устремились в это место, и у нас появилось желание протянуть руку помощи белому камню.

В этом варианте существует известный способ борьбы, показанный на дополнительной диаграмме (она расположена на следующей странице)*.

Популярное ч.1 ,3 с заявкой на правую сторону в данной ситуации совершенно не годится. Дело в том, что у белых имеется хороший способ подрыва – б.«a», ч.«b» и б.«c». Это – как камитори – на очень тонкой бумаге *медленно* рисовать жидкой тушью (в этом случае разрыв бумаги неизбежен)*.

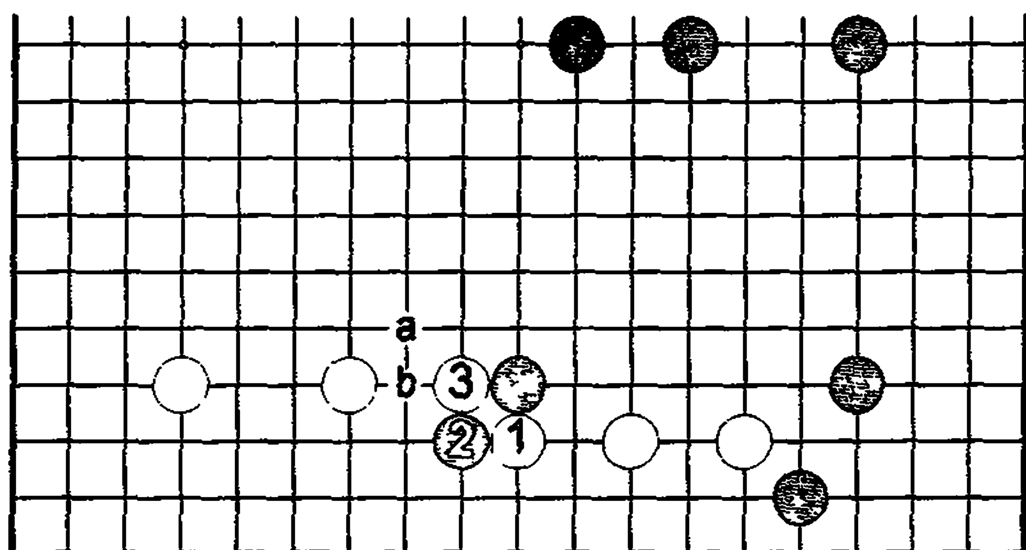


Итак, из-за присутствия слабого пункта «а» и отсутствия времени его защитить черные вынуждены немедленно приступить к жесткой атаке белого десанта – ч.5 (на основной диаграмме).



Если на этот ход (здесь, косуми ч.1) белые реагируют ходом б.2, тогда после хода ч.5 слабый пункт «а» защищен от белого посягательства, а проблемы того слабого пункта («а» – на предыдущей дополнительной диаграмме) уходят на второй план. Совершенно понятно, что этот вариант черных больше устроит, чем предыдущий.

Ч.7 - хороший пункт. С этого момента начинается интересный спектакль под названием «мотарэтэ сэмэру» (о технике мотарэтэ сэмэру можно подробно узнать из книги Сакаты «Техника тюбан», изданной на русском языке)*.



В случае попытки белых пойти на форму сабаки - б.1, 3 черные, имея камень в пункте «а», следующим ударом в пункт «b» запечатают белые камни в свой громадный конверт.

Заставьте белых трепетать.

Итак, давайте подведем некоторый итог.

Что является главным в игре после построения формы санрэнсэй фусэки?

I. Совершенно не суетиться и не быть мелочным; одновременно быть предельно осмотрительным. Что касается суетливости, то в первую очередь это относится к моменту, когда вы выбираете ход после какари белых в углу; надо очень хорошо почувствовать в себе ответ – косумицукэ? иккэнтоби? сансан? и т. д. Не мечитесь вокруг этих ходов, а почувствуйте *сразу*, что вы хотите. Это и может стать вашим решением.

II. Во время атаки или в моменты, когда надо выкручиваться, не падайте духом. Там, где существует «моё», там всегда будет место и для синоги (синоги – выкрутиться из сложного положения). Пусть это будет даже неприятно. Однако помните, что *сразу* соединять понятия «моё» и «земля» опасно. Это часто и приводит к проблемам синоги. Запомните, что в первую очередь необходимо искать ключевые пункты и оптимальные формы; «земля» придет к вам сама, вы может и не заметите даже, когда это произойдет. Но увлекаться сильными формами тоже опасно, хотя по началу (в процессе обучения этому фусэки) ничего в этом плохого нет; наоборот, полезно. После построения ацуми всегда давайте оценку этой силе; оценивайте её жизнеспособность.

III. Когда удается из формы санрэнсэй создать «моё», необходимо ещё больше предаваться поиску тюсинсэн (важный, ключевой пункт). Воспитание в себе постоянной направленности на поиск тюсинсэн – одно из важнейших условий повышения мастерства (и, главное, понимания) в фусэки.

IV. Когда вы ставите санрэнсэй, у партнера надо поднимать в сердце страх, ужас. Немедленно используйте малейшую растерянность противника и атакуйте. Особенно тогда, когда его камни попадают в вашу сферу влияния. Важное значение в атаке имеет именно тот момент, когда камни партнера ещё не успели «опериться» в вашей зоне.

Не уставайте атаковать в системе санрэнсэй, это главный козырь этого фусэки. Атака камней, внедрившихся в санрэнсэй – основная суть этого фусэки. Пусть противник трепещет от вашего фусэки! Но это произойдет только в том случае, если ваши силы будут, как единый массив, объединенными.

Глава 4. Поворотный момент в санрэнсэе. (12 задач и ответов).

Только один ход.

Итак, в санрэнсэе часто случается так, что всего один ход переворачивает всю ситуацию на доске. Чтобы лучше понимать эти моменты в игре, предлагаю для практики 12 задач. Принимая решение поставить в том или другом месте доски свой очередной ход, вы должны будете в этих задачах думать в первую очередь о том, как повысить ценность формы санрэнсэй. Однако в тоже время вам придется размышлять и о другом. Это – что случится с формой санрэнсэй в случае внедрения в него камней противника, как подготовиться к этому бою и как он будет развиваться.

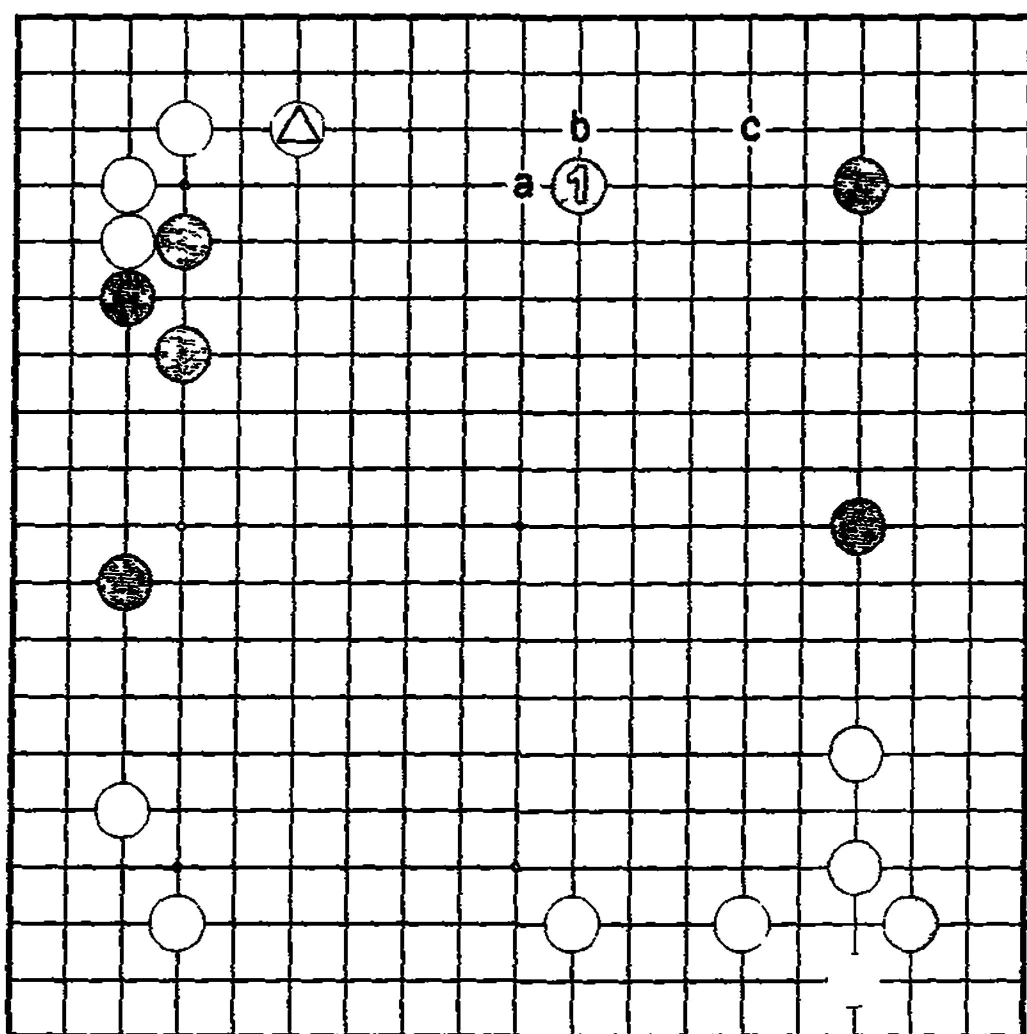


Диаграмма «А». В этой позиции черным желательно поставить камень ч.1. Если выбрать этому камню пункт «а», тогда в действие вступит камень △; он получит дополнительную функцию (будет выполнять не только функцию развития угловой формы белых на верхнюю сторону).

Или. Если поставить черный камень в пункт «b», то он будет выглядеть низко, и его можно считать, как отпор (противостояние) камню △. В этом случае белые могут невозмутимо ставить какари в пункт «с», и тогда у черных возникнут проблемы с правой стороной.

Так что ход ч.1 хорошо поддерживает идею санрэнсэй и не имеет тех недостатков, которые присутствуют у пунктов «a» и «b».

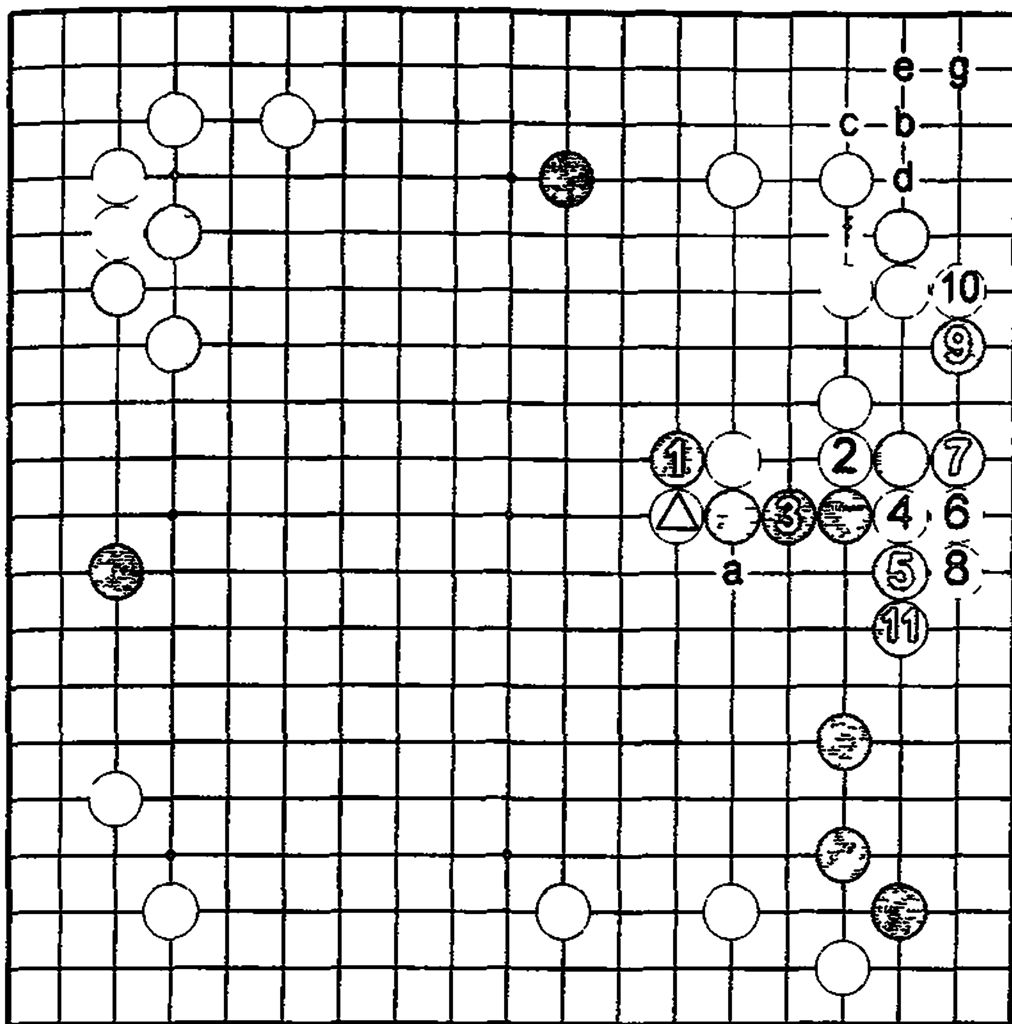
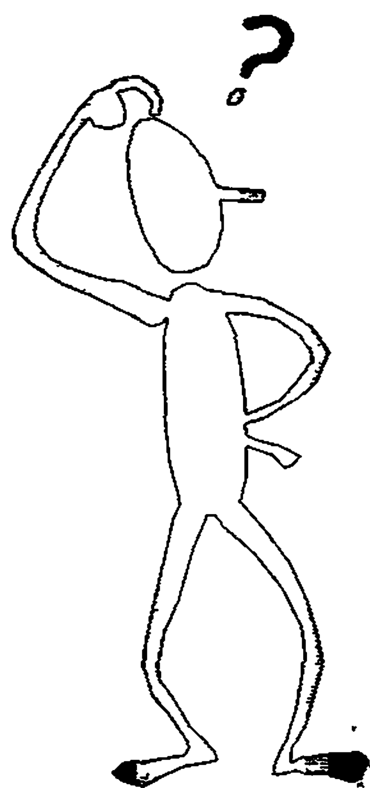


Диаграмма «B». Вы видите на этой диаграмме знакомый рисунок. Да, это продолжение партии, рассмотренной на диаграмме «A». Белыми только что был поставлен ход ханэ - △. Как вам известно, на ханэ надо играть хики. В данном случае это – ход в пункт «a». Однако внизу стоит хорошая форма белых, и развивать свою силу навстречу им черным совсем не выгодно. В этой обстановке значительно эффективнее идти на обострение. Ход ч.1 является острым разрезанием и одновременно «встает на голову» белому камню. Форма белых камней на правой стороне атакована. А после несложной комбинации черные ставят ход ч.11 и забирают три белых камня. Дальнейшая игра может перейти в правый верхний угол, где белые в праве ударить в пункт «b». Поиграйте далее согласно буквам алфавита ч.«c»....ч.«g»; таким может быть этот локальный бой, в котором форма белых получает некоторое усиление, но для черных этот путь вполне пригоден.

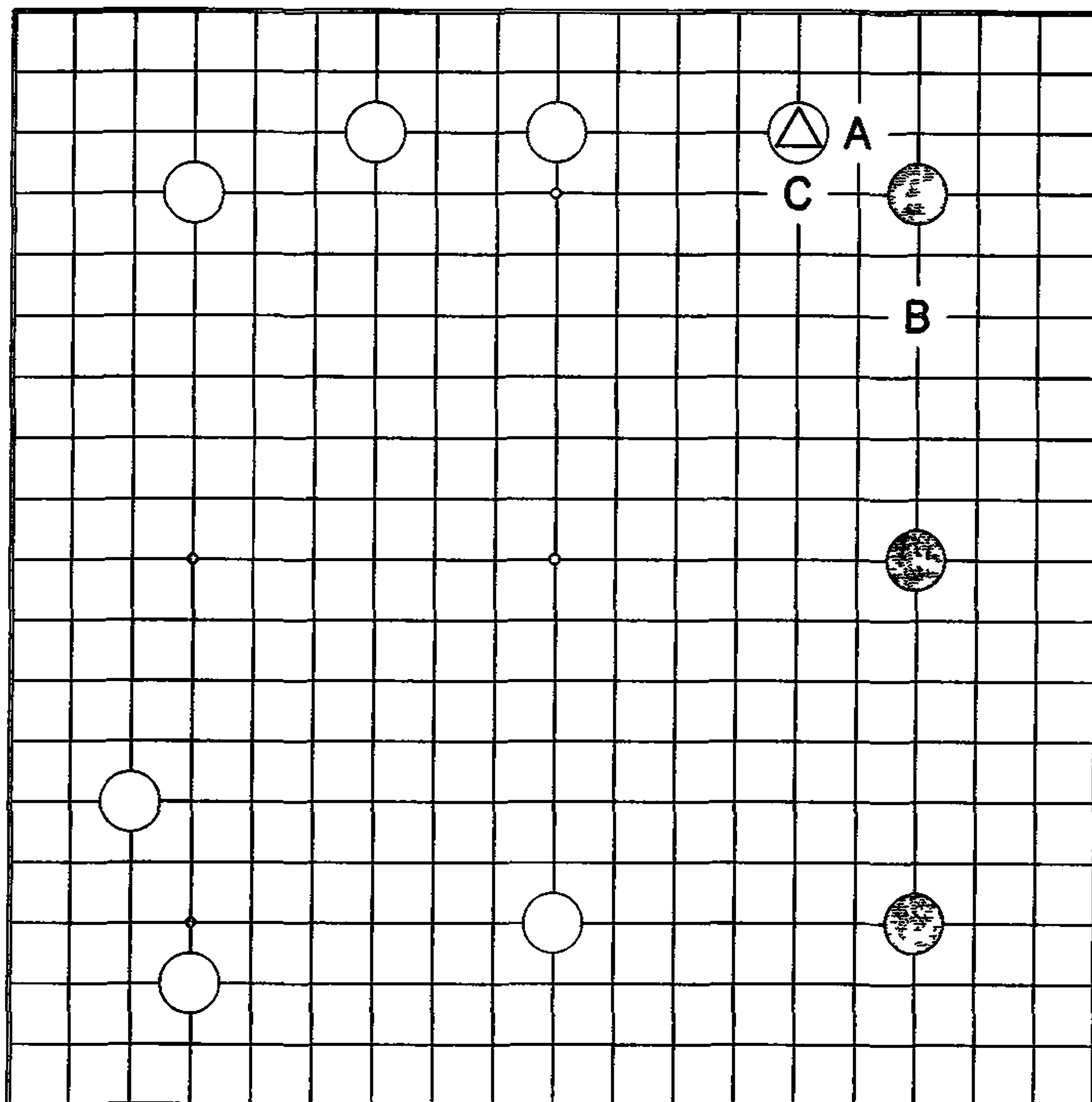
Поворотный момент в санрэнсэе.



Глава 4.

Задача 1.

Сознавая слабость камня.



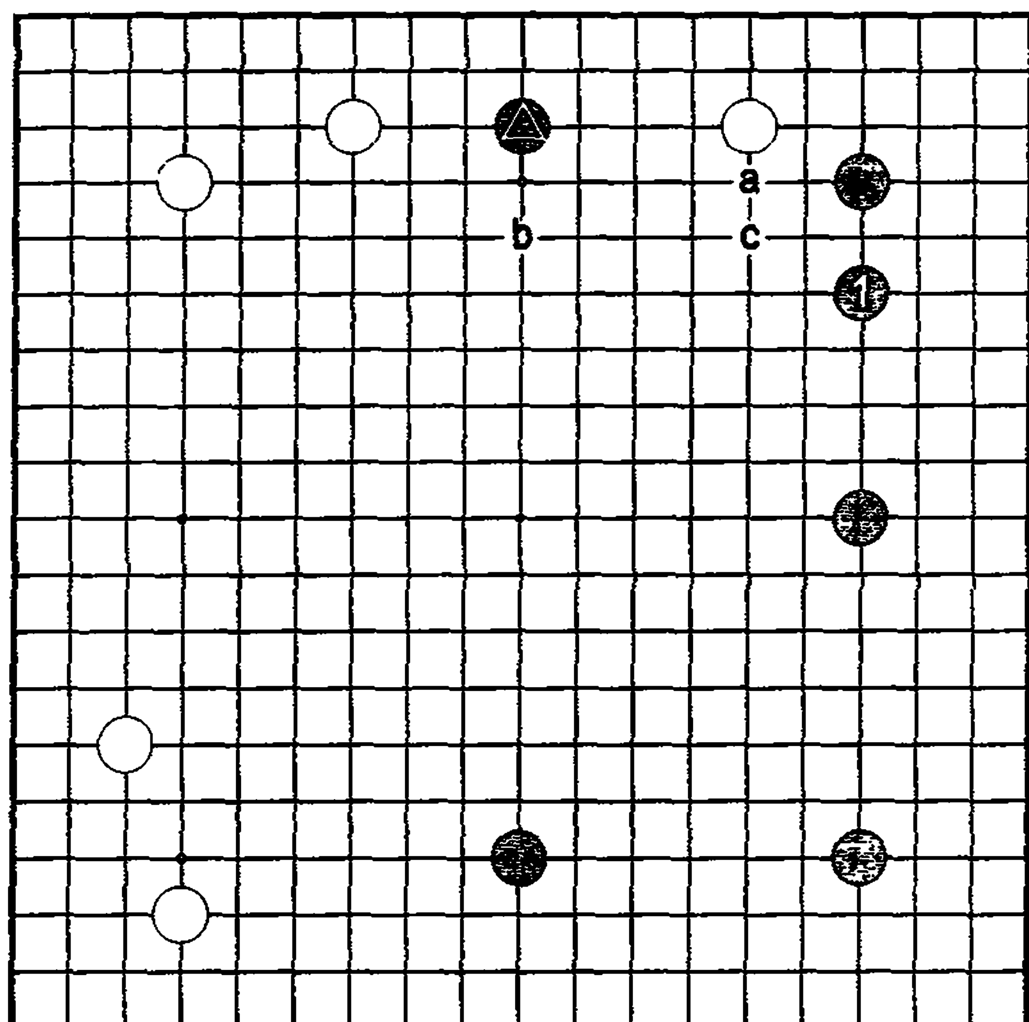
Белые только что поставили какари – △.

Черным нельзя не реагировать на эту атаку. Что выбрать, косуми-цукэ – «А», иккэнтоби – «В» или пойти на вариант цукэноби – «С»? В этом весь вопрос.

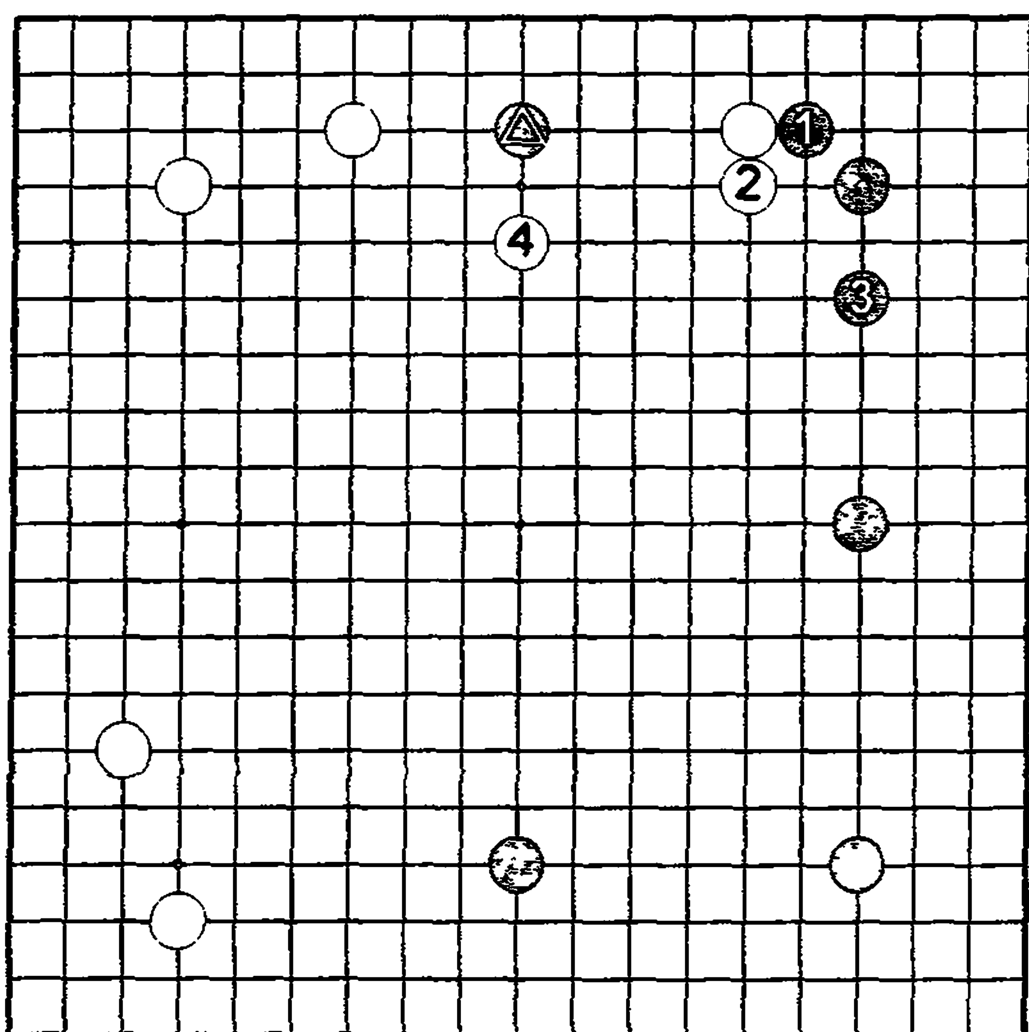
В этой задаче у черных стоит главная проблема – что делать со своим камнем, стоящим на верхней стороне? Никак нельзя допускать, чтобы этот воин потерял боеспособность. Согласно этому и надо искать правильный ответ.

Итак, сделайте один ход черными.

Ответ. Растекайся без упрямства.



Правильный ответ. Совершенно простое тоби - ч.1 – лучшее решение. Думаю, что эта задача была под силу большинству читателей. Подсказок я сделал не мало и этим упростил задачу. Но мне хотелось бы обратить ваше внимание на то, что форма санрэнсэй после хода ч.1 совершенно не пострадала, а скорее наоборот, ещё больше расправила свои плечи.



Ошибка. Игра ч.1, 3 создает совершенно другой рисунок борьбы. После хода боси - б.4 камень △ становится мгновенно в опасном положении. А если после такого розыгрыша приступить к бегству этого камня, то сила санрэнсэй в процессе дальнейшей игры неминуемо погасится.

Давайте посмотрим другой ошибочный вариант, для этого нам надо отправиться на предыдущую диаграмму.

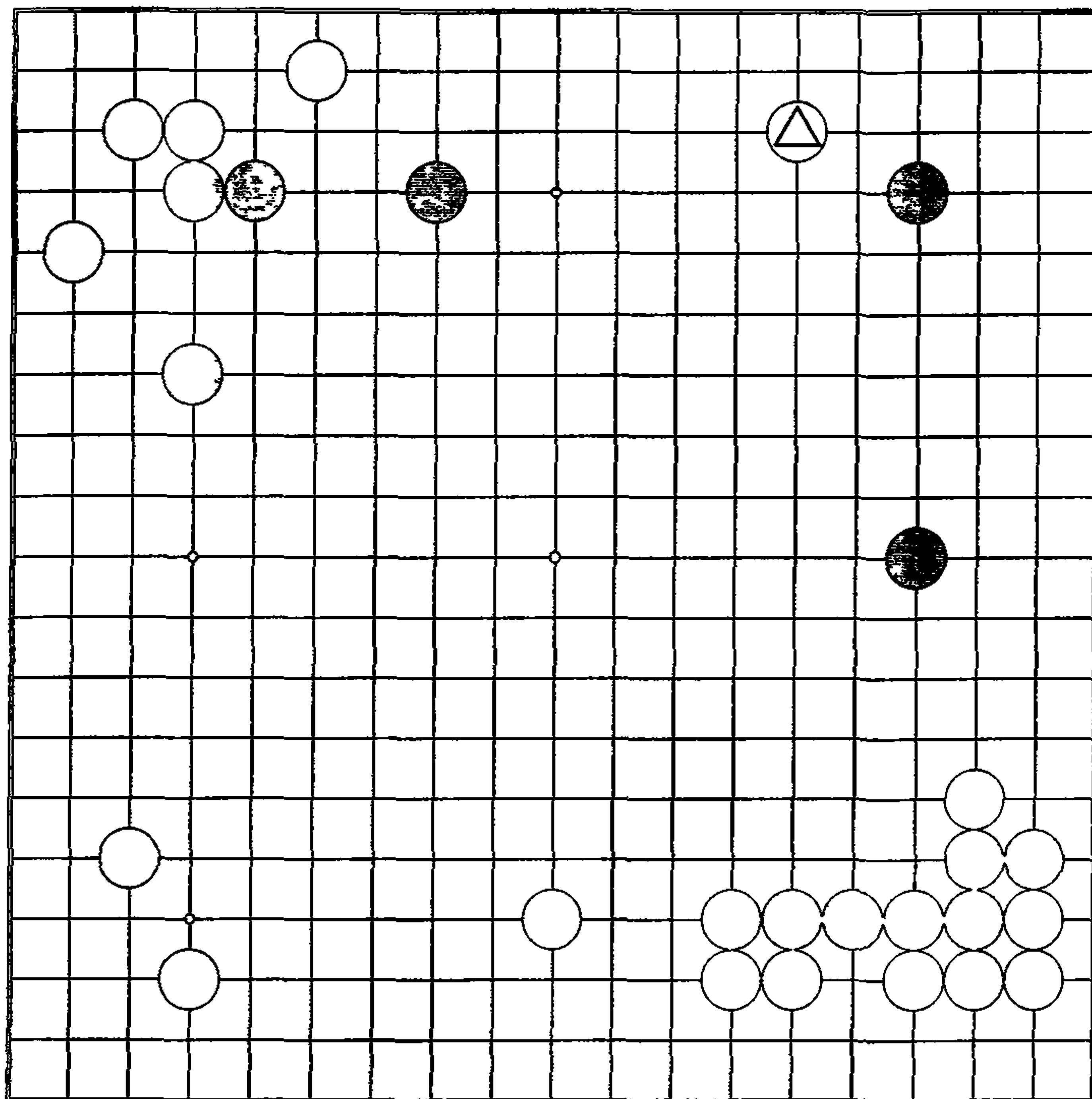
Ход черных в пункт «a» - цукэ предполагает построение формы цукэноби. Тогда камень △ становится ещё более слабым, чем при первом ошибочном варианте.

Иногда мои уши слышали, как кто-то утверждал, что мой стиль в этой позиции вызывает ход тоби в пункт «b». Позвольте не согласиться с этим ложным шумом. То же самое говорят и о ходе кэйма в пункт «c». Я утверждаю, что никогда не дам на растерзание камень △, и поэтому не могу согласиться с тем, что ходы черных в пункты «b» - тоби и «c» - кэйма в такой ситуации являются моим стилем.

Глава 4.

Задача 2.

Посмотри на нижнюю сторону.

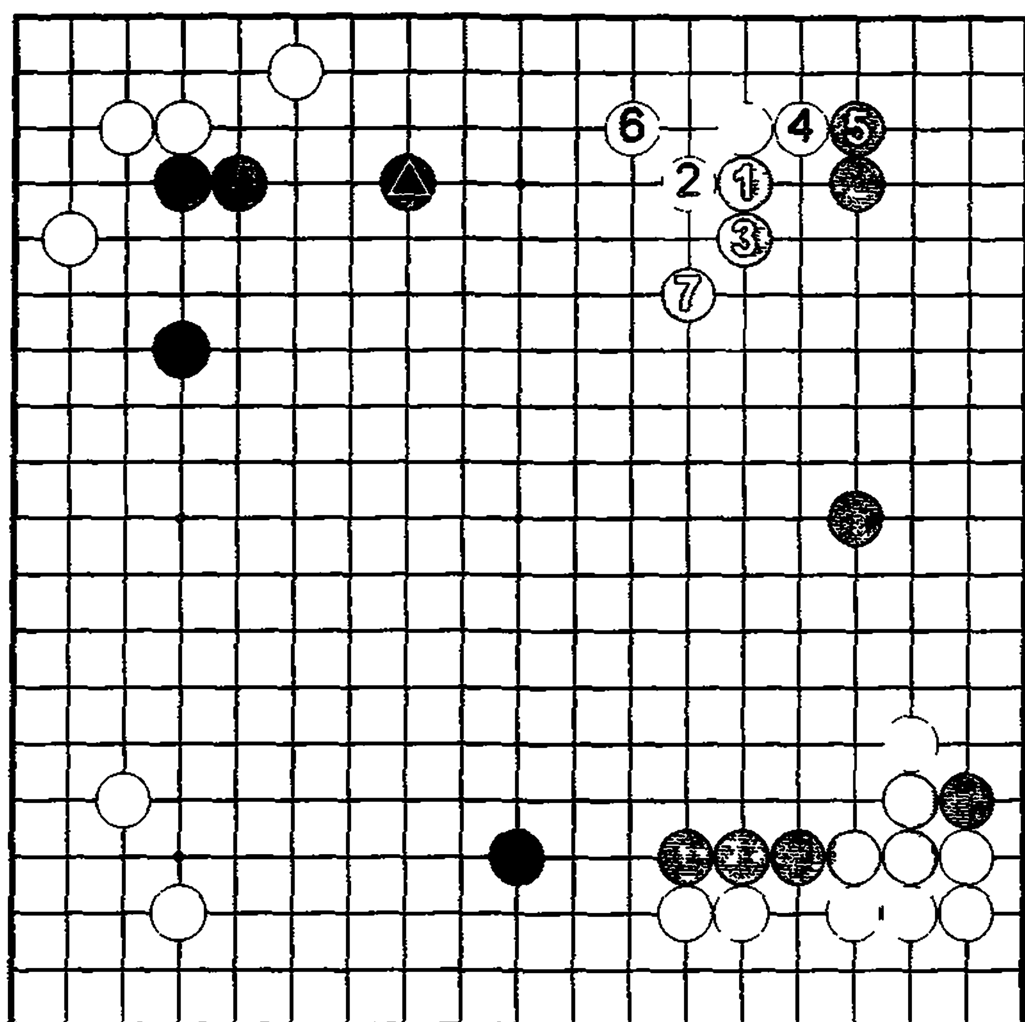


Белые снова только что поставили какари – △. Надо отыскать ответ черных.

Я часто слышал рассуждения игроков следующее: надо выбирать ответ, оценивая положение камней, стоящих справа и слева. Согласен с этим, но почему бы не посмотреть и на нижнюю сторону? Вообще я бы советовал смотреть *на всю* доску. В го неплохо бы иметь четыре или шесть глаз и таких, которые бы бегали по полю не останавливаясь.

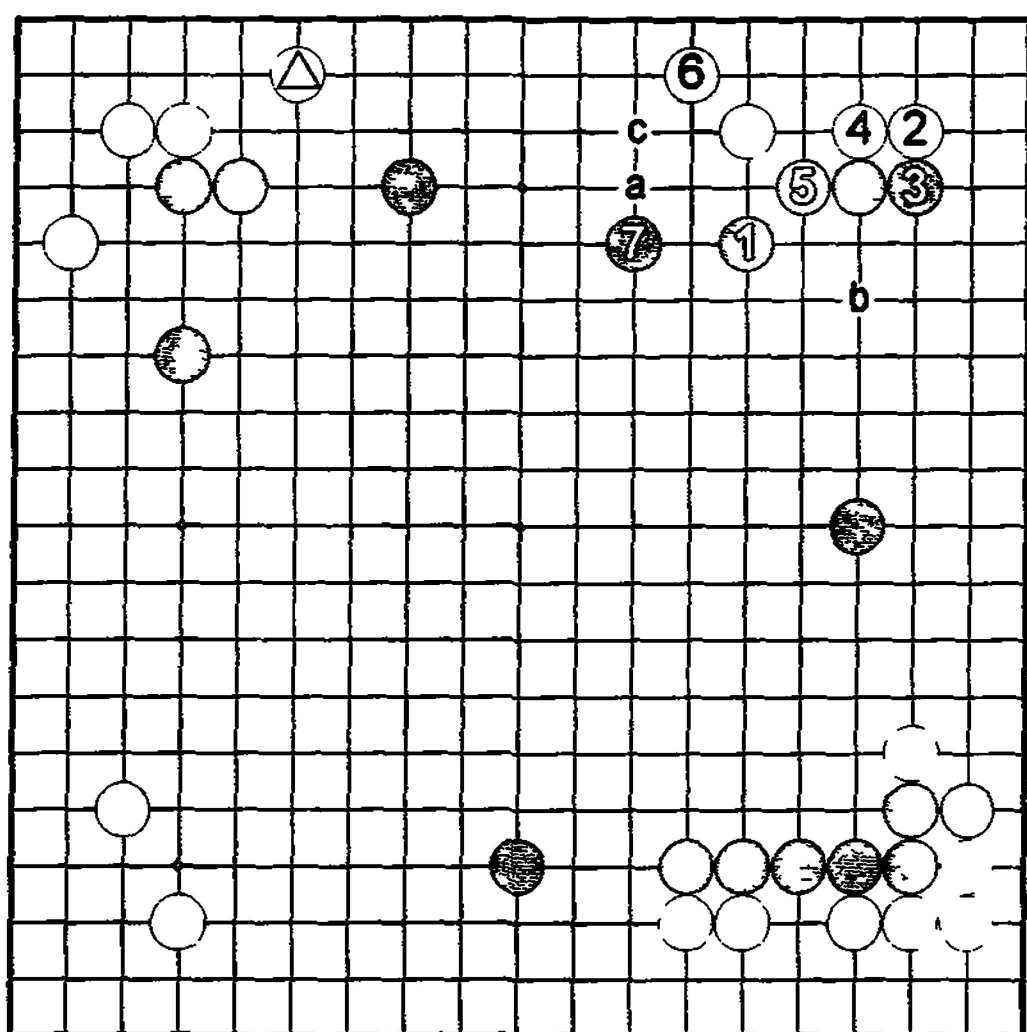
Итак, главное внимание надо обратить на стенку черных внизу и согласно этому взору определять судьбу белого камня △.

Ответ. «Омоё».



Первый правильный ответ. Ч.1, 3 - цукэноби – лучшее решение. Вообще-то цукэноби в санрэнсэ я не советую играть, хотя мне оно нравится. Безответственная игра цукэноби недопустима, всё зависит от того, когда она угодна позиции. То, что в данной позиции цукэноби разумно, это – точно. Строя эту форму область правой стороны превращается в один мощный массив – «омоё». Позиция черных камней становится фантастической и выглядит гигантской машиной. А ход ч.7 - косуми прочно прикрывает последнюю щель, и лучше этого хода нет.

Конечно, ход б.6 тоже создает белым силу и существенно тормозит движение камня △.



Второй правильный ответ. Если говорить о расширении сферы на правой стороне, то ход кэйма - ч.1 тоже хорош. Игра б.2 – естественна (строить белым форму кэйма в пункт «а» в данной ситуации не рекомендуется). После осаэ ч.3 далее этот вариант заканчивается хорошим ходом тоби - ч.7.

Сказать, который из этих двух вариантов лучше – трудно. Но о плохом решении стоит сказать пару слов. Например, ход тоби в пункт «b» и хасами в пункт «с» я не рекомендую играть. Тоби не впитывает всю энергию черной стенки внизу, он только, как бы, посасывает её. А игра хасами не годится из-за присутствия камня △, который больно отразится на позиции черных на верхней стороне в будущем.

Задача 3.

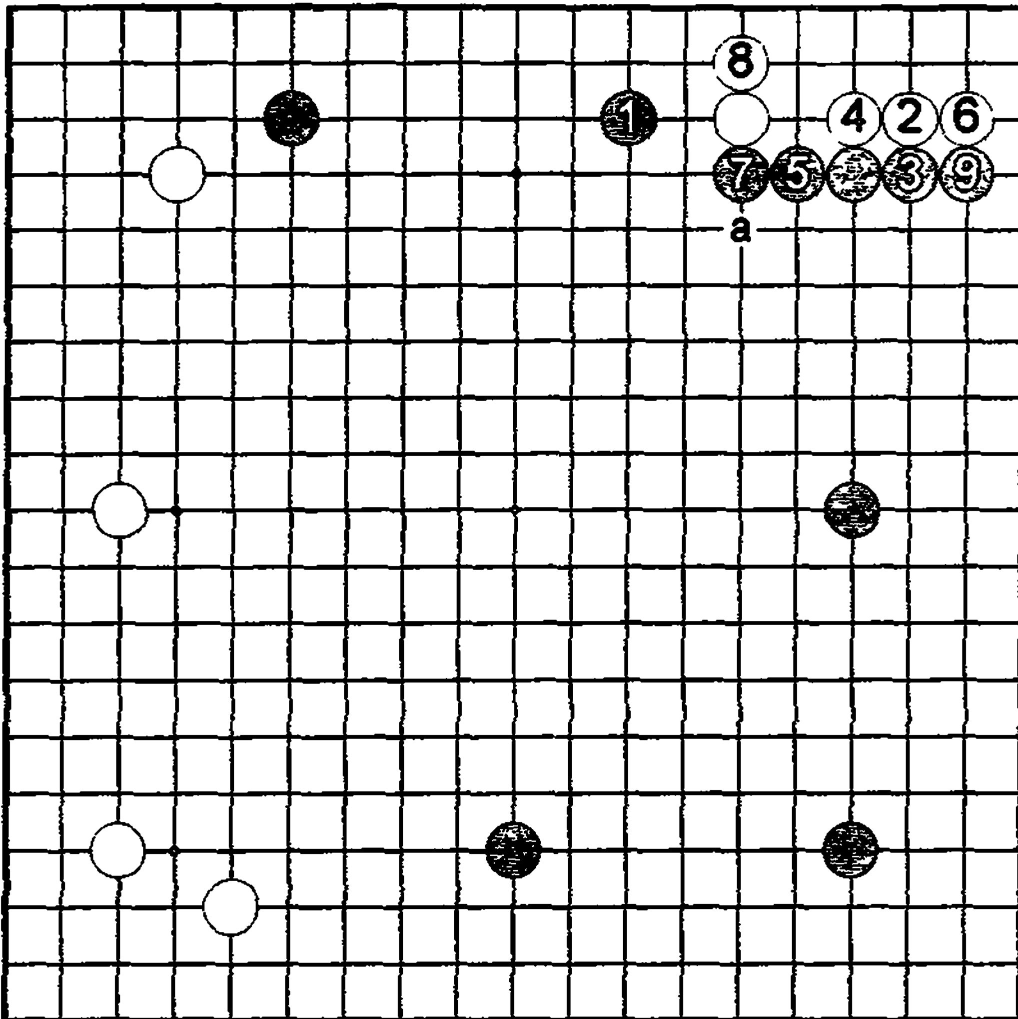
Трудный вопрос.

Белые сыграли какари – △. Необходимо построить план действий черных. Но для этого надо сделать первый ход.

Это – трудная задача. Посмотрите внимательно на всю позицию на доске. Если бы моя воля, я бы просто отвернулся от неё и был бы спокоен. Подобные позиции создают определенное беспокойство из-за того, что хочется сказать «пас» и, тем самым, отдать эту проблему белым.

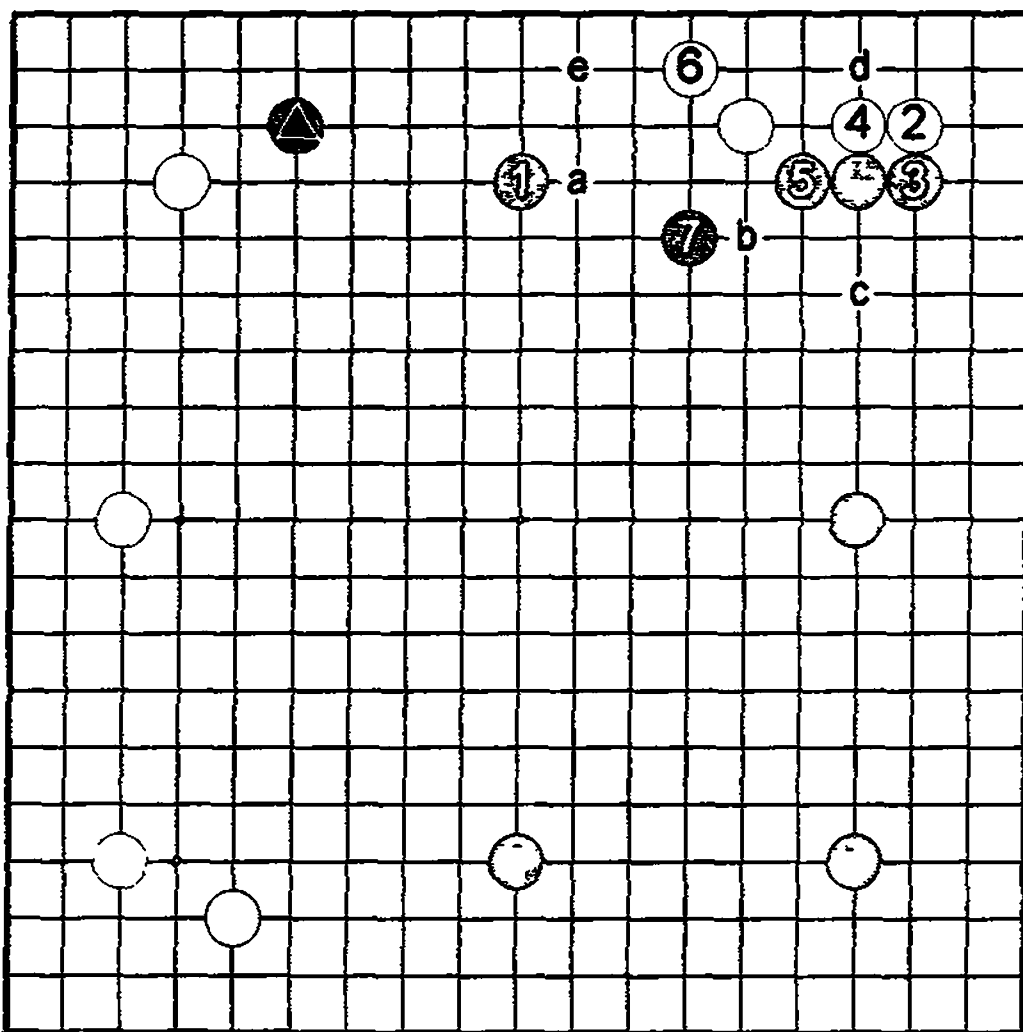
Но давайте привыкать к санрэнсэй фусэки через прием подобный окунанию головы в холодный прорубь; когда-нибудь вы закалитесь и для решения проблем, как эта, у вас будет уходить пять секунд. В вашем распоряжении имеется или ход тоби от атакуемого камня хоси или одно из хасами на камень △. Думаю, что третьего не дано.

Ответ. Хасами, наполненное до краёв.



Правильный ответ. Хасами – лучшее, причем *именно* иккэнбасами - ч.1. Если белые впрыгивают в сансан - б.2 (думаю, так и сыграют белые), то после хода ч.9 перед вами предстанет собственной персоной один из лучших вариантов построения «омоё».

Вместо хода б.2 белые могут прыжком в пункт «а» выйти в центр. И в этом случае камень черных хасами хорошо чувствует себя на этом месте.



Ошибка. Играть сангэнтакабасами - ч.1 не хорошо. В этом розыгрыше (это дзёсэки) придется ставить камень ч.7 для блокировки белой формы. Однако назвать этот способ хорошим «закупориванием» никак не могу. Игра ходом ч.3 в пункт «4» (осаэ с другой стороны) более, чем глупая. Об этом мы уже не раз говорили на предыдущих страницах книги.

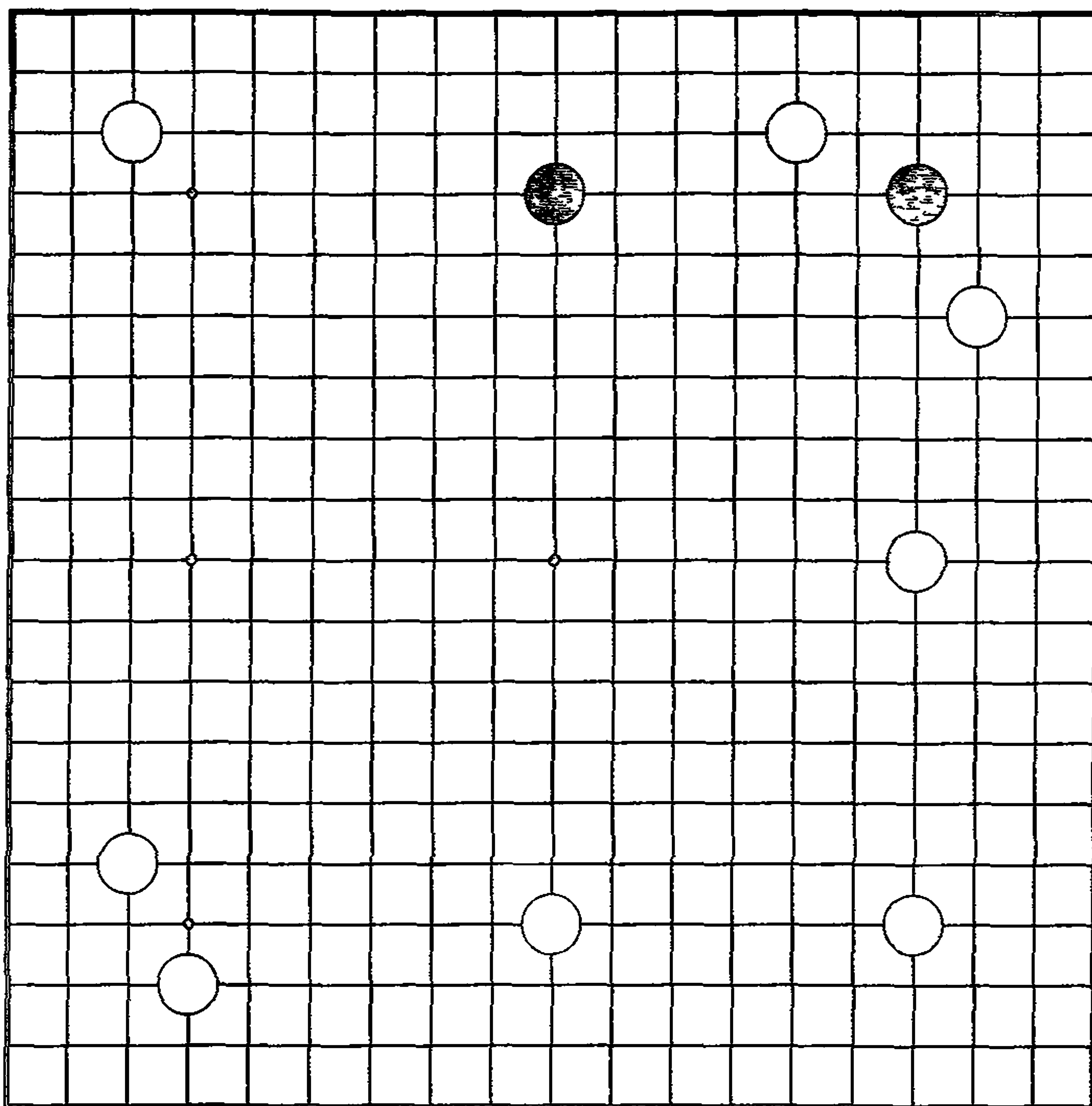
Другое неправильное решение – никкэнтакабасами в пункт «а». В этом случае белым нет смысла прыгать в угол, для них совсем не плохо разыграть другую форму дзёсэки, например, б.«b», ч.«c», б.«d», ч.«2» и б.«e». После этого черным не просто будет получить сильную сферу влияния на правой стороне. К тому же камень △ как-то неуютно повис в воздухе, его роль непонятна.

Попробуем отказаться от хасами и сыграть, например, просто иккэнтоби в пункт «c». Согласитесь, что это вялый ход; найти же продолжение игры белыми вам не составит труда, не правда ли?

Глава 4.

Задача 4.

Насильственное рёгакари белых.

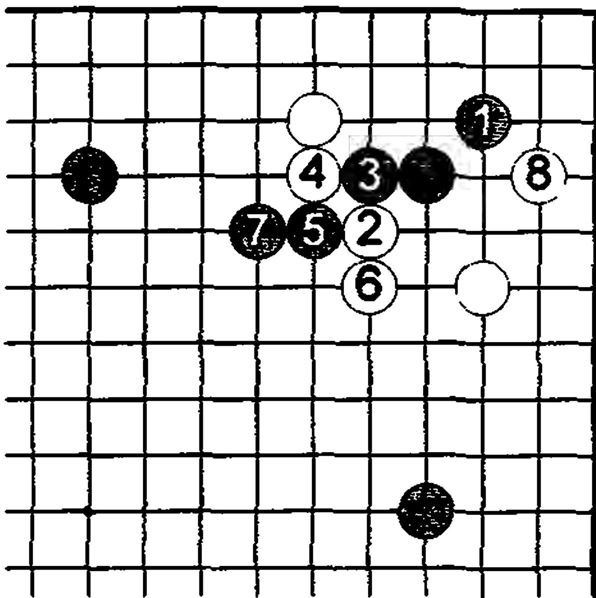


Эту форму (дзёсэки) мы затрагивали во второй главе книги. Если вы внимательно изучили тот материал, то, думаю, задача эта не будет для вас сложной.

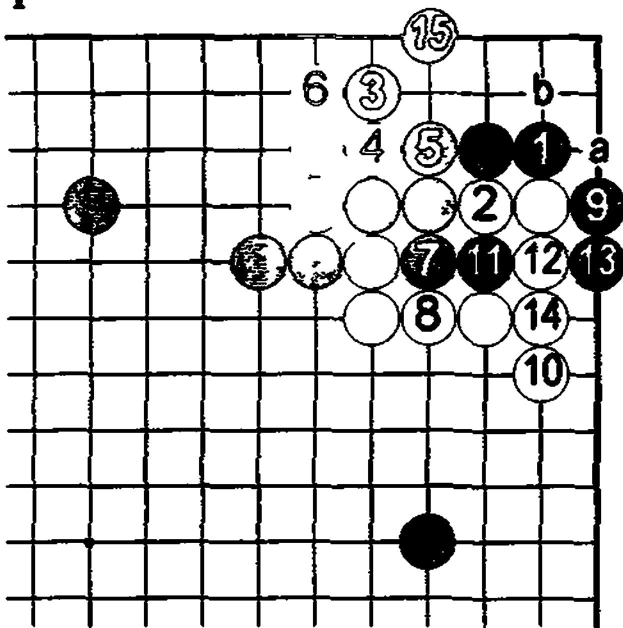
Существует пословица – «цукэ ставь на сильный камень». Однако в данной ситуации определить какой из белых камней сильнее и какой слабее - трудно.

Чтобы правильно решить эту задачу, не связывайте свои рассуждения с этой пословицей.

Ответ. Решительный бой.

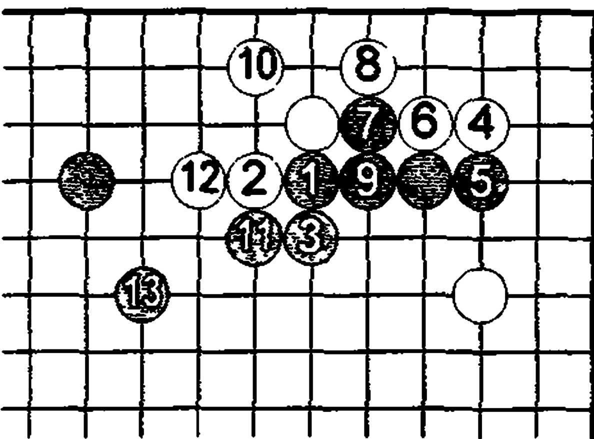


Правильный ответ. Рёгакари белых в данной форме фусэки вообще-то я порицаю. Вот поэтому лучшим решением черных будет ч.1 - захват «жизненного» пункта. Кроме какэ – б.2, у белых ничего лучшего нет. Ч.3 – смелое движение к будущему дэгири; это – главный путь черных. Ч.5 - разрезание и ч.7 – усиление разрезающего камня. Только такой жесткий подход к камням белых можно назвать правильным.

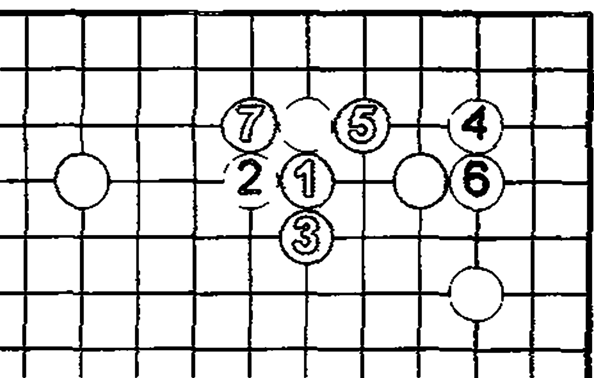


Далее. Черные уверенно должны брать жизнь в углу. И последовательность ходов, показанная на диаграмме, является наиболее благоприятной для этого. Знайте, что в этой угловой форме после хода ч.15 черные живут Однако, если белые ловко ударят в пункт «а», то черным для выживания достаточно защиты в пункте «b».

Посмотрите на белые камни, они разрознены, не имеют глазной формы и могут быть легко атакованы. Это – главный недостаток белых в сложившейся обстановке.



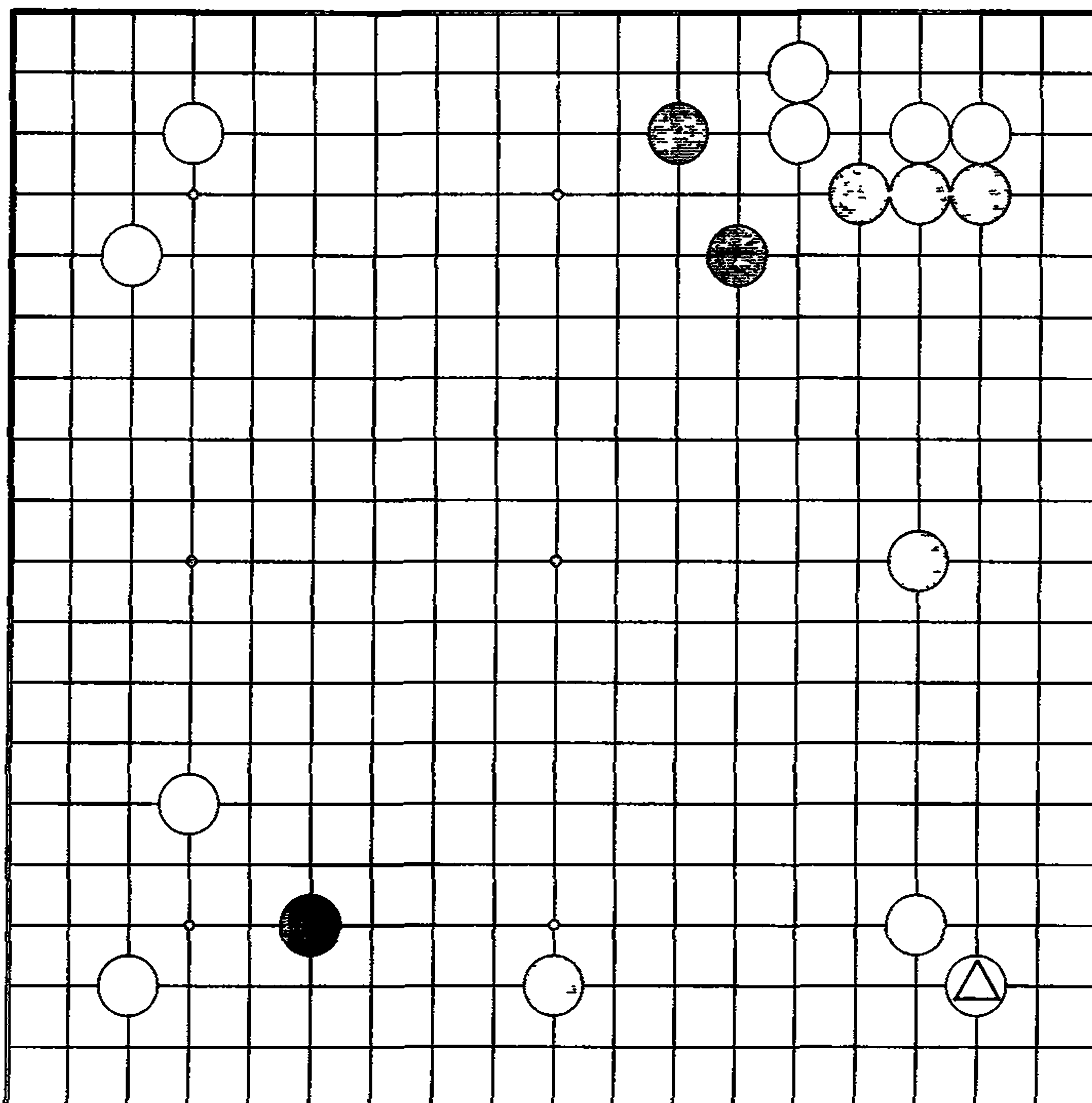
Ошибка. Считая, что цукэ ч.1 – это удар по «сильному» камню белых, черные создают противнику тепличные условия существования. Цукэноби дзёсэки – угодливая игра. После хода ч.13 белые получают хорошую прибыль и легко, с улыбкой обмахиваются веером после приятного путешествия.



Или. Игра ч.5, 7 никуда не годится. Белые получают угол совершенно бесплатно. О том, что стало с формой санрэнсэй, я уж и не говорю.

Задача 5.

Какую сторону расширять?

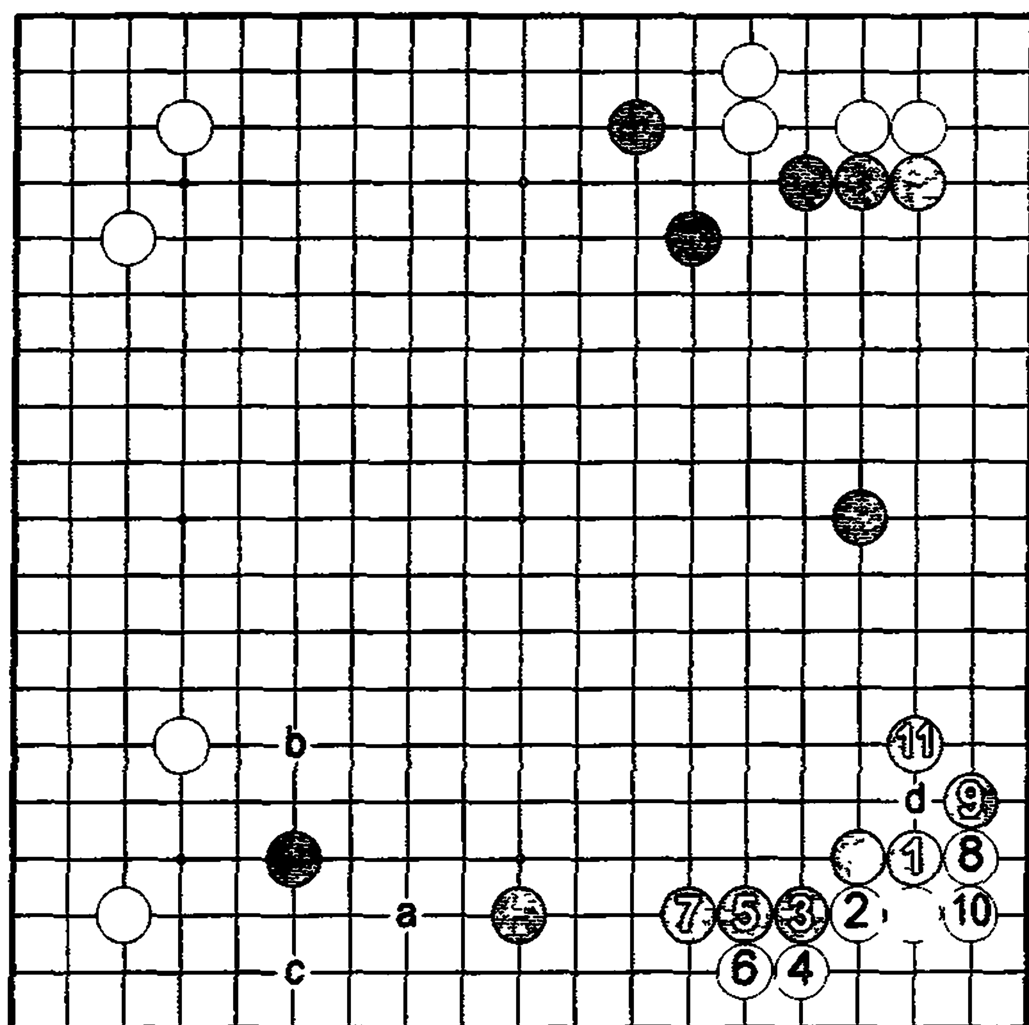


Белые впрыгнули в сансан – △. С какой стороны ставить осаэ – вот главная проблема черных.

Существует пословица: «где желаешь расшириться – там и ставь осаэ». Вот и получается, что проблема сводится к выбору стороны, которую выгоднее расширять.

Удивительно простая задачка, не правда ли!

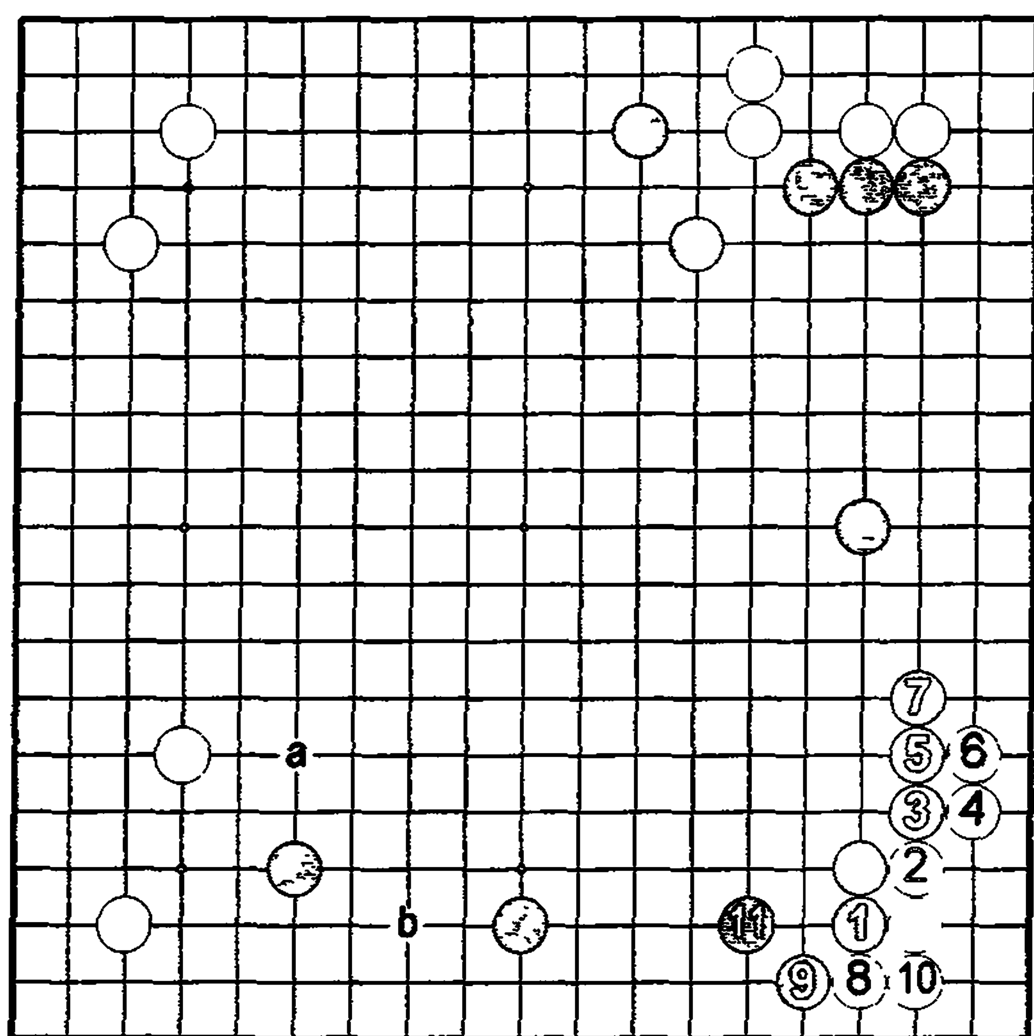
Ответ. Проблема расширения.



Правильный ответ. Расширение правой стороны выгоднее, чем нижней. Давайте разберемся, почему так, а не иначе.

В районе левого нижнего угла у белых имеются: утикоми – «a», кэси – «b» и субэри – «c». Это – главные определители выбора черных.

Игра б.2 – ч.11 является лучшим способом розыгрыша угла. Я не считаю, что вместо хода ч.5 необходимо игратьниданбанэ в пункт «6». Если это произойдет, тогда после ходов б.8 и ч.9 белые немедленно ударят в пункт «d» – разрезание. Вы, надеюсь, помните из предыдущих страниц, что после этого острого варианта зона влияния черных на правой стороне разваливается.



Ошибка. Если посмотреть на нижнюю сторону то становится очевидным, что такая зона узка.

После варианта б.2 – ч.11 сравните эти две диаграммы. Теперь игра белых кэси в пункте «a» или разрушительное «b» напрочь низводят все затраченные силы черных на создание сферы.

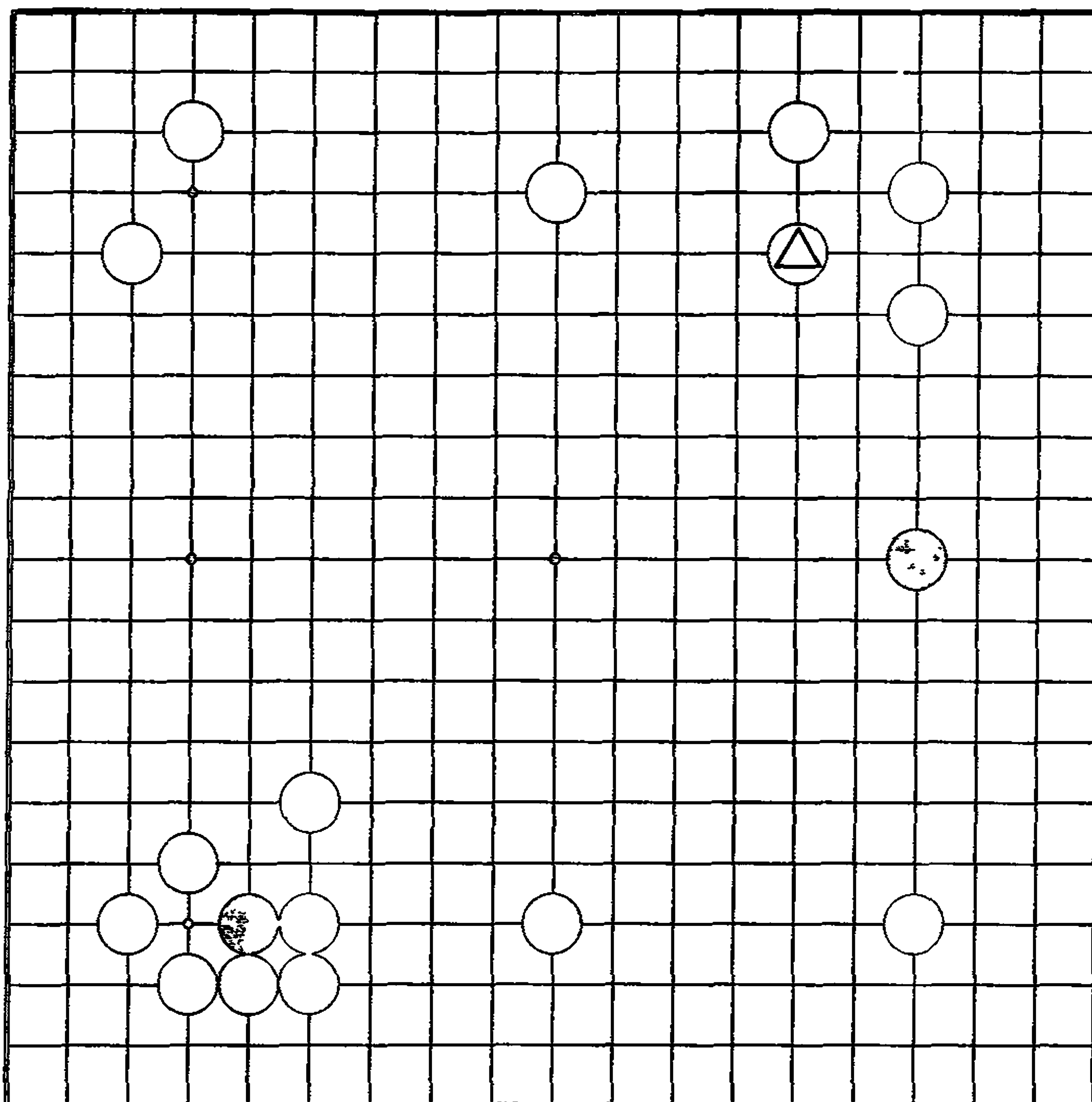
Чтобы лучше понимать происходящее, смотрите на нижнюю сторону, как на парус, а на правую сторону, как на корабль.

Иногда я сравниваю построенное «омоё» (на *первой* диаграмме), как широко открытый «рот», готовый заглотить центр доски.

Разве можно назвать пожирающим «ртом» форму, построенную на нижней стороне (на *второй* диаграмме), в нём же дырка!

Глава 4.

Задача 6.
Тэннодзан.



Белые поставили тоби △.

В этой ситуации для обеих сторон существует безотлагательный боевой пункт. Обычно такой пункт находится на границе сфер влияния. Разумеется, за этот пункт надо бороться и отдавать его партнеру никак нельзя.

Тэннодзан – пункт, который называют ещё пиком сражения. После захвата такого пункта обладатель его получает ощутимый перевес в позиции. А упустивший этот пункт попадает в сложную ситуацию и у него становится тяжело на душе, как в случае с садовником – сажал семена, ухаживал за землей, поливал чистой водой, а цветы выросли у соседа в саду.

(Тэннодзан – термин го – сравнивается с восхождением на вершину горы; кто первый на неё поднялся, тот и победитель. Интересно сочетание иероглифов в этом термине – «небо», «царь», «гора» – они вызывают хорошие чувства, не правда ли?)*.

Поворотный момент в санрэнсэе.

Ответ. На границе «моё».

Правильный ответ. Ч.1 – отлично. Иногда перед взятием этого пункта обмениваются ходами ч.«а» и б.«b», это тоже правильное решение.

После хода ч.1 получается, что черные одновременно расширяют свою зону влияния и направляют свои силы в зону влияния партнера. Надо отметить, что такие возможности часто возникают в розыгрышах «широкого» фусэки. Если сравнить этот пункт с любым другим то любой из них можно назвать, пожалуй, только мусором.

Ошибка. Сыграем по-другому – ч.1. Ход сильный, но в ответ последует незамедлительное б.2. Черные вынуждены реагировать – ч.3. В итоге упущены пункт тэннодзан и инициативная игра. Сравнивая эти две диаграммы, можно увидеть между ними колоссальную разницу.

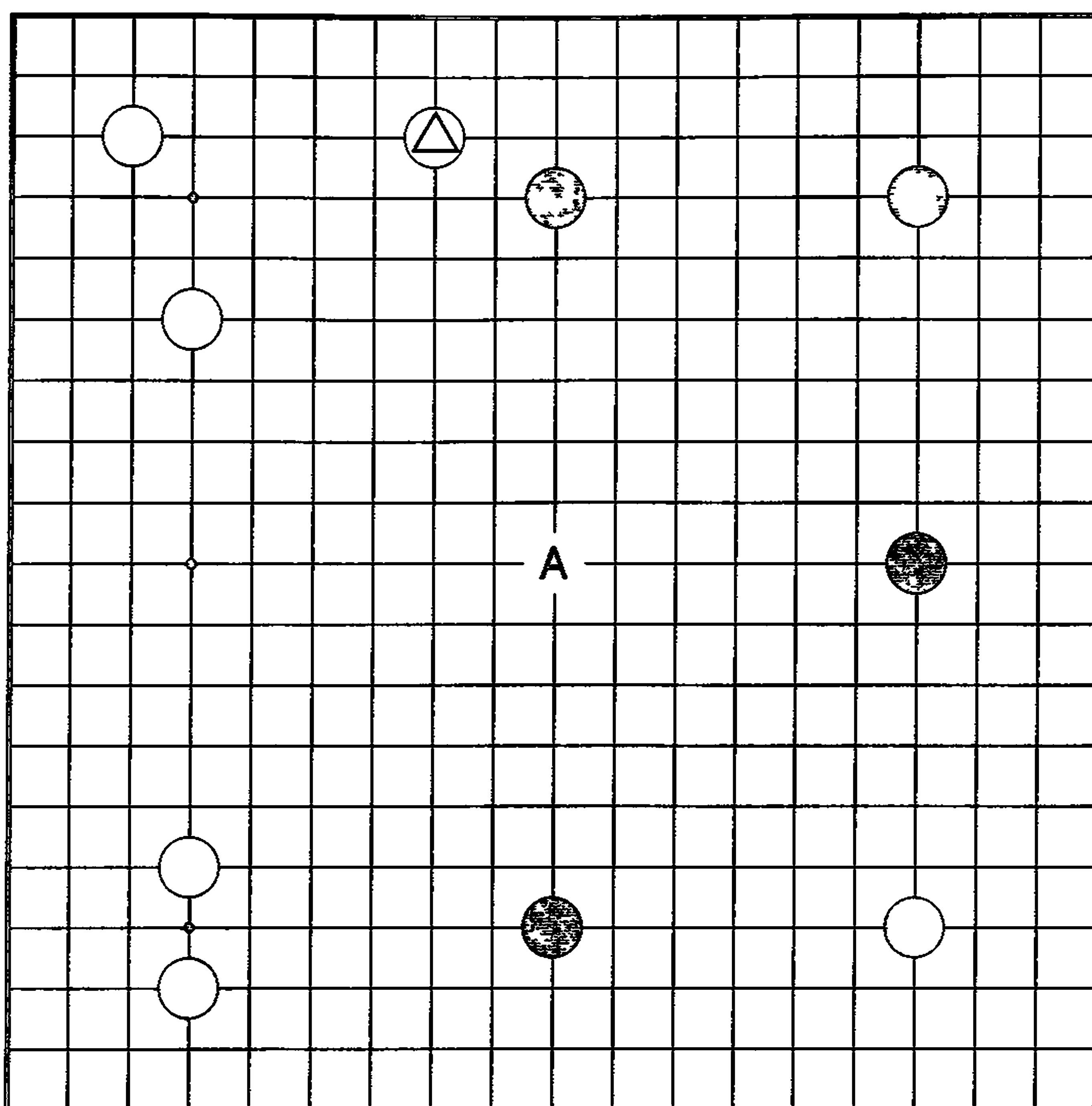
В фусэки существуют понятия «оба» и «кюсё» и связанная с этими терминами поговорка «кюсё важнее оба». Не даром кюсё называется срочным пунктом. Для лучшего понимания этих терминов ответьте на вопрос: что вы выберете – взятие важного пункта (кюсё), защищающее вашу крепость от смерти или большой пункт (оба)? Думаю, что трудно найти в партиях (или среди игроков), случай, когда взамен пункта «оба» отдается крепость, на построение которой было потрачено столько сил.

И, наконец, дам небольшой совет – ищите пункты тэннодзан до слез в глазах и кипения крови в ваших жилах.

Глава 4.

Задача 7.

Точка зрения.

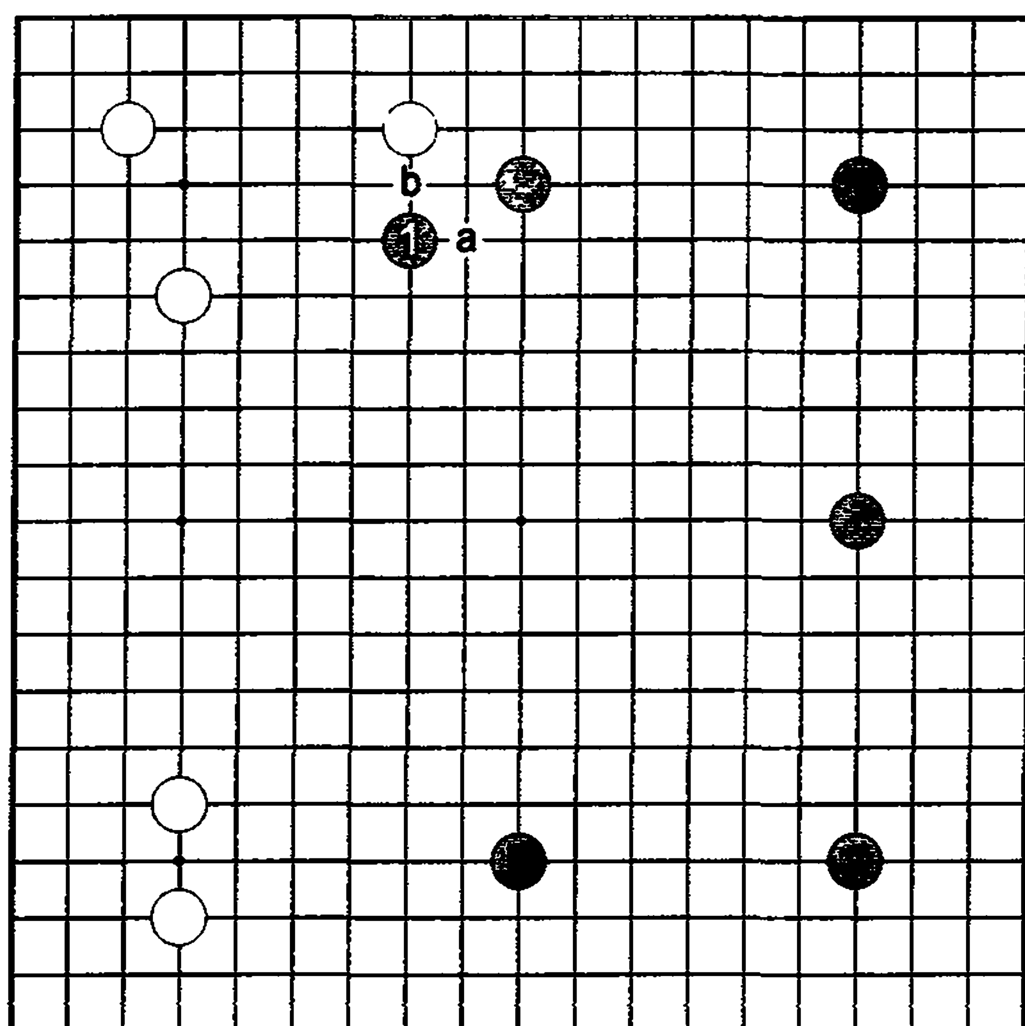


Белые исполнили цумэ – △. Это – «оба». Как реагировать черным на этот ход?

Вы обеспокоены? Тогда смотрите прямо в пункт тэнгэн – «А». Вы думаете поставить в этот пункт камень? Нет, не для этого я предлагаю смотреть на этот пункт, а для того чтобы от него рассеять свой взгляд по всему полю. Пункт «А» является сейчас важной точкой обозрения всего поля сражения.

С позиции белых, после хода △ вообще-то неплохо взять пункт «А», это выглядит боевито. Однако с точки зрения черных организацию боя хорошо начинать с хода … Поищите этот ход, глядя в тэнгэн.

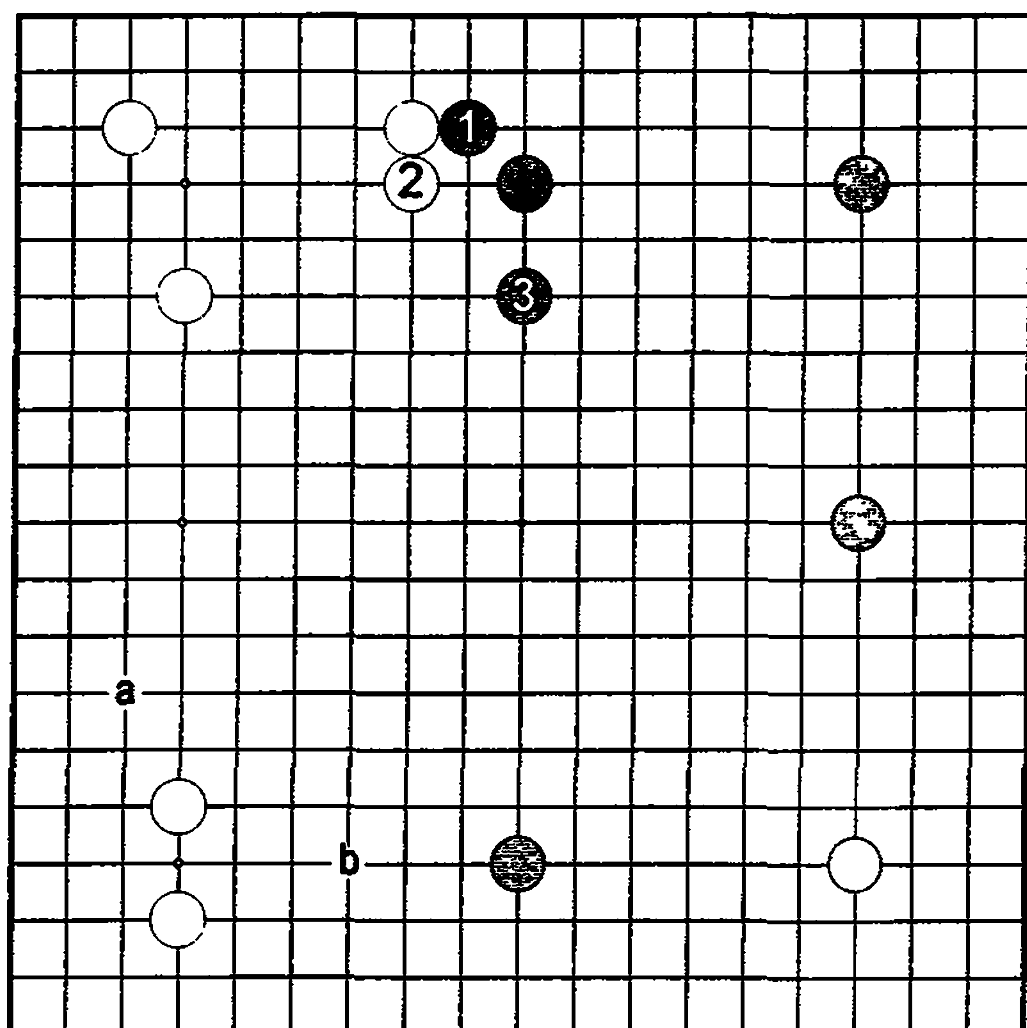
Ответ. Кэйма.



Правильный ответ. Ч.1 - кэйма – боевой ход. Одновременно этот ход отлично создает внушительную зону.

Если бы ход был белых, то они незамедлительно поставили бы кэйма в пункт «а», расширяя свою зону и продвигаясь в центр. Ход ч.1 пресекает эту возможность белых.

В тоже время не могу отметить, что вместо хода ч.1 существует другой путь. Например, игра цукэ в пункт «b» – острый ход. А вот косуми в пункт «а» считаю немного вялым, и играть так не рекомендую.

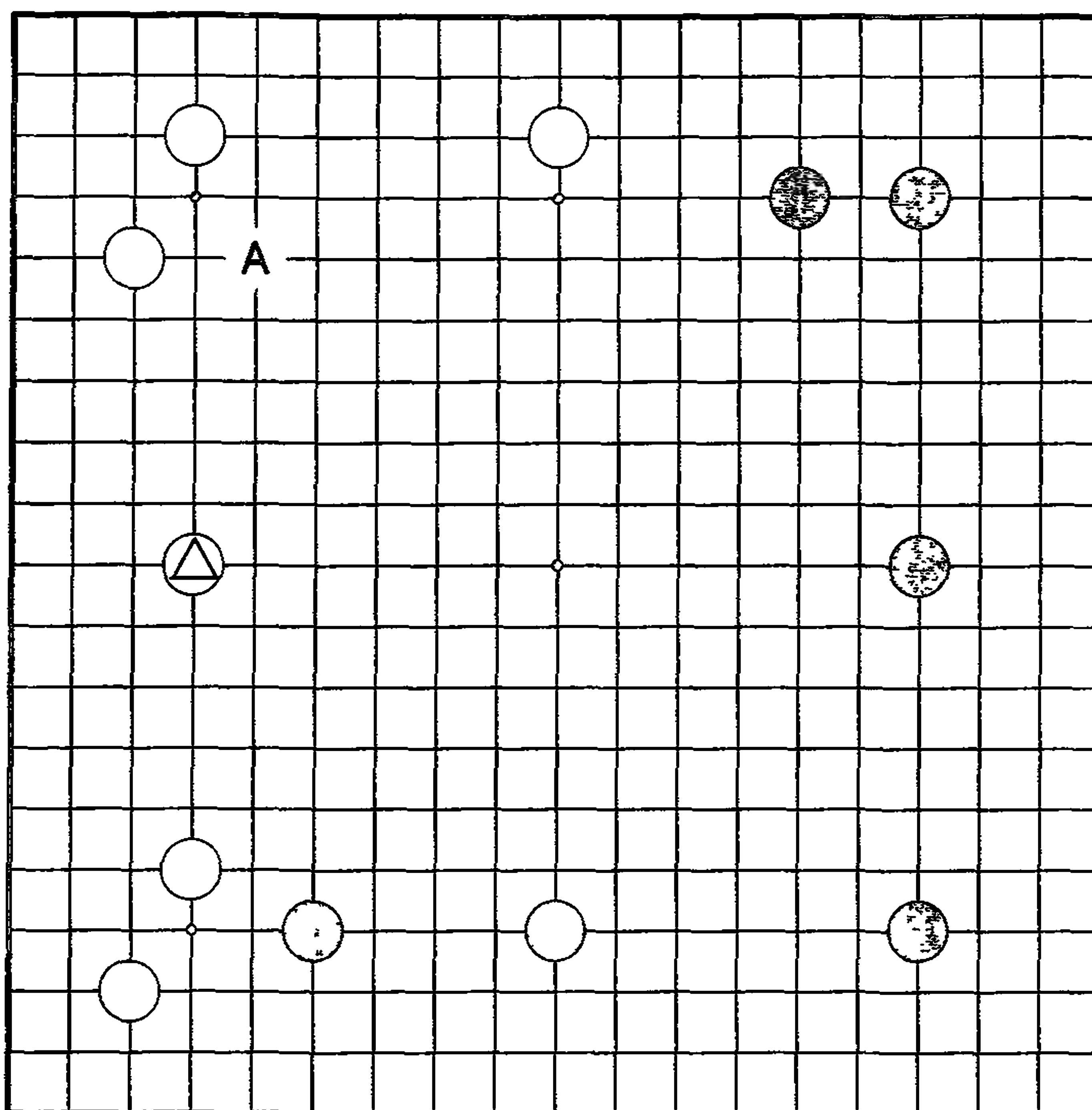


Ошибка. Нередко можно видеть, как на цумэ неприятеля отвечают простым цукэ – ч.1 и после защиты – б.2 ставят тоби – ч.3. Согласен, что таким приемом черные расширяют некоторую зону и закрывают белое сусоаки (заглядывание в зону)* на верхней стороне. Однако белые получают ход - б.2 и тем самым закрывается дверь в белый угол.

О других ходах. Пункты «а» и «b», несомненно, пункты «оба». Однако, глядя глазами в пункт тэнгэн, они не вызывают во мне чувство восторга. Белые «выдвинули пику» наверху, и *там* надо принимать бой. Именно там сейчас решается вопрос о распределении сфер влияния.

Задача 8.

Борьба между сферами влияния.

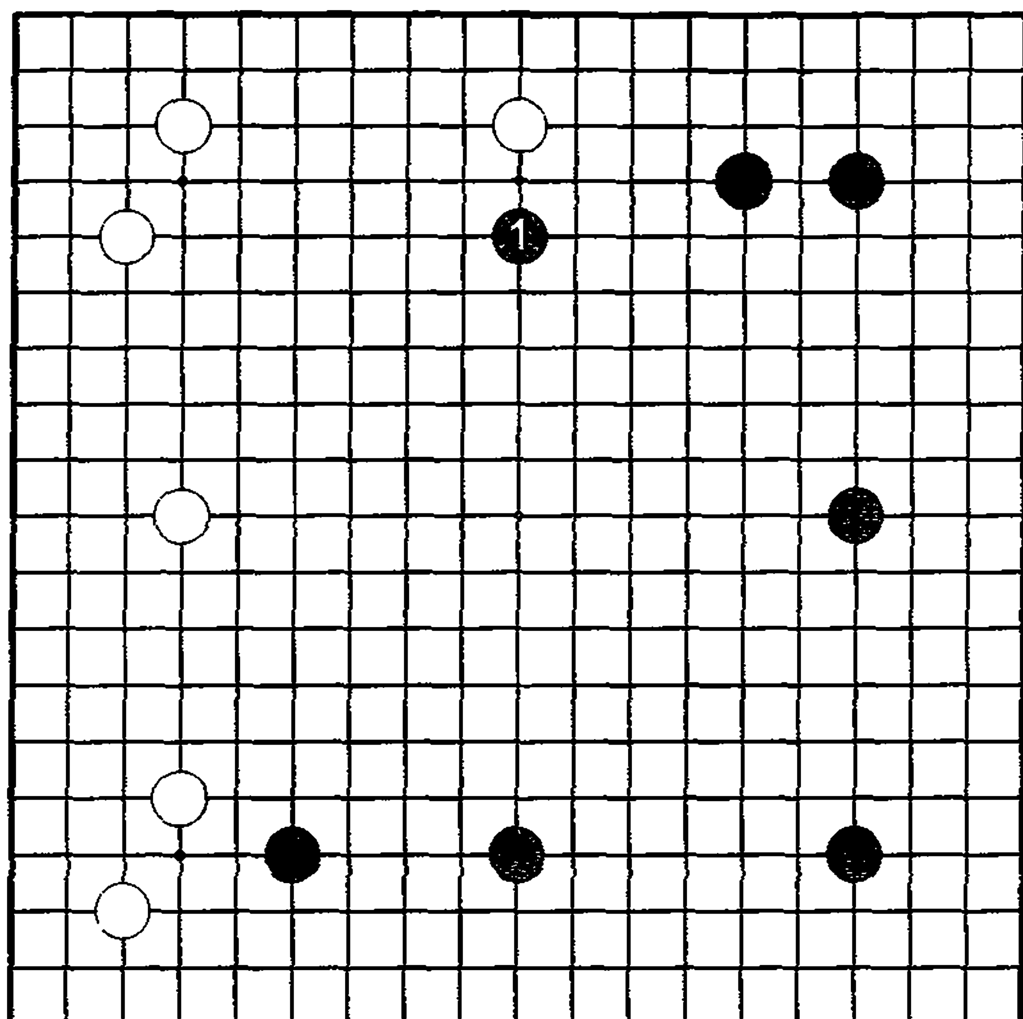


Ходом △ белые создают «моё», как альтернативу сфере влияния черных. Этот прием в современном го стал очень популярным, так как создает в игре своеобразное напряжение. Так часто играют сильные и смелые спортсмены. Но вопрос сейчас к черным. Что могут они противопоставить этому сильному ходу белых – △?

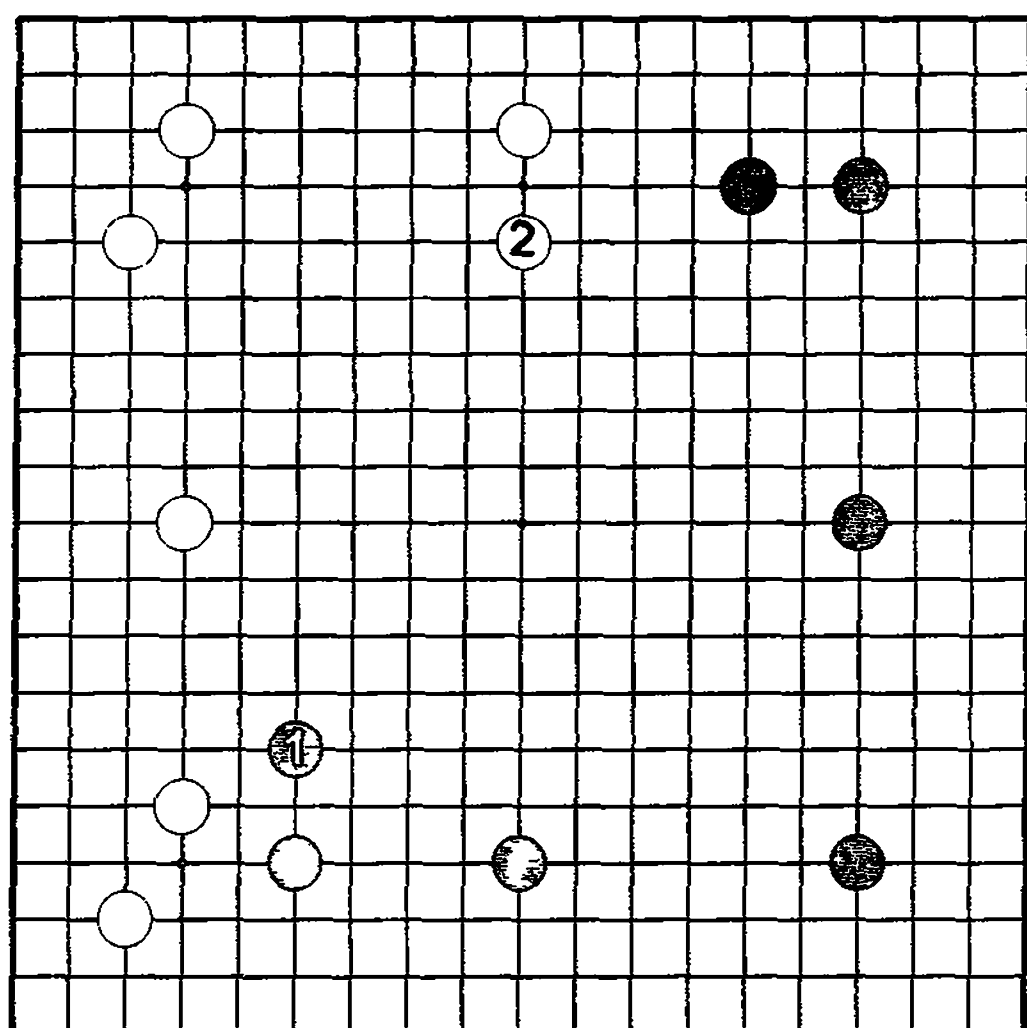
И снова я должен сказать вам о мусоре, который необходимо отбросить ради пункта кюсё – важного (срочного) пункта. Где же он? Может кэси в пункте «А»? А может необходимо поставить укрепительный (защитительный) ход в своей зоне?

Поворотный момент в санрэнсэе.

Ответ. Боси.



Правильный ответ. Это – интересная задача. Думаю, что было много разных ответов. И что удивительно, совсем нельзя сказать, что многие из них являются откровенными ошибками. Однако я считаю, что лучшим решением будет боси – ч.1. Очень часто можно слышать, как подобное боси называют «боси Такагавы». Такагава здесь ни причем. Просто это боси в данной ситуации желательно. Ход ч.1 великолепно препятствует белым в построении «моё».

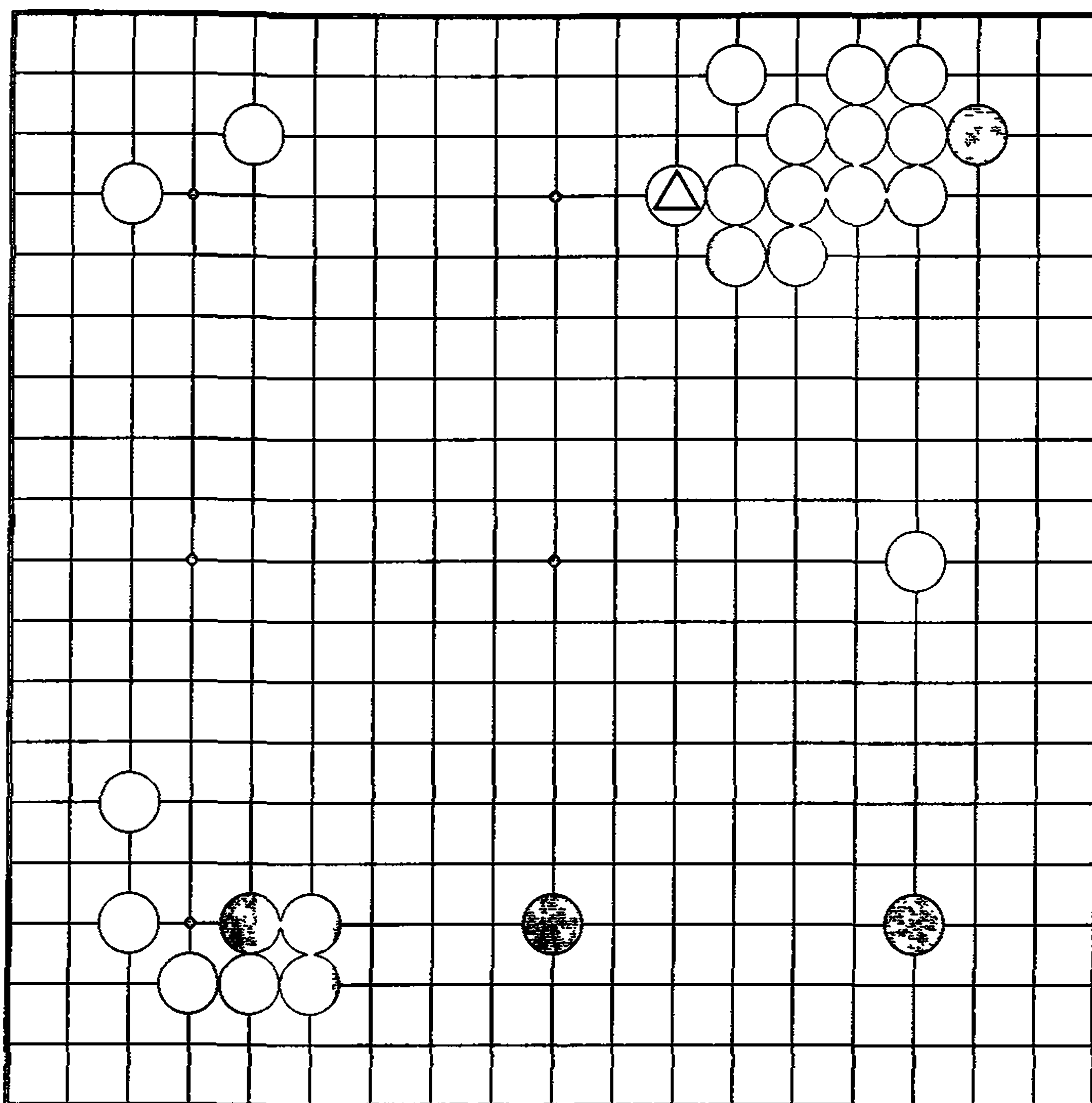


Ошибка. Ч.1 – сам по себе, этот пункт хорош. Однако после хода б.2 в левой верхней области доски белые строят идеальную форму с огромными возможностями. Существенно и то, что для черных все перспективы на правой стороне стали заметно таять. Я бы сравнил происшедшее с холодным душем, который неожиданно вылился на тело черных.

Санрэнсэй фусэки – это постоянная борьба за большие сферы. Поэтому главным показателем успешного ведения игры считается фактор *опережения* в получении большой сферы. Стоит немного забыть об этом, «удариться» в территорию, так противник немедленно перехватывает первенство в создании очередного «моё».

Задача 9.

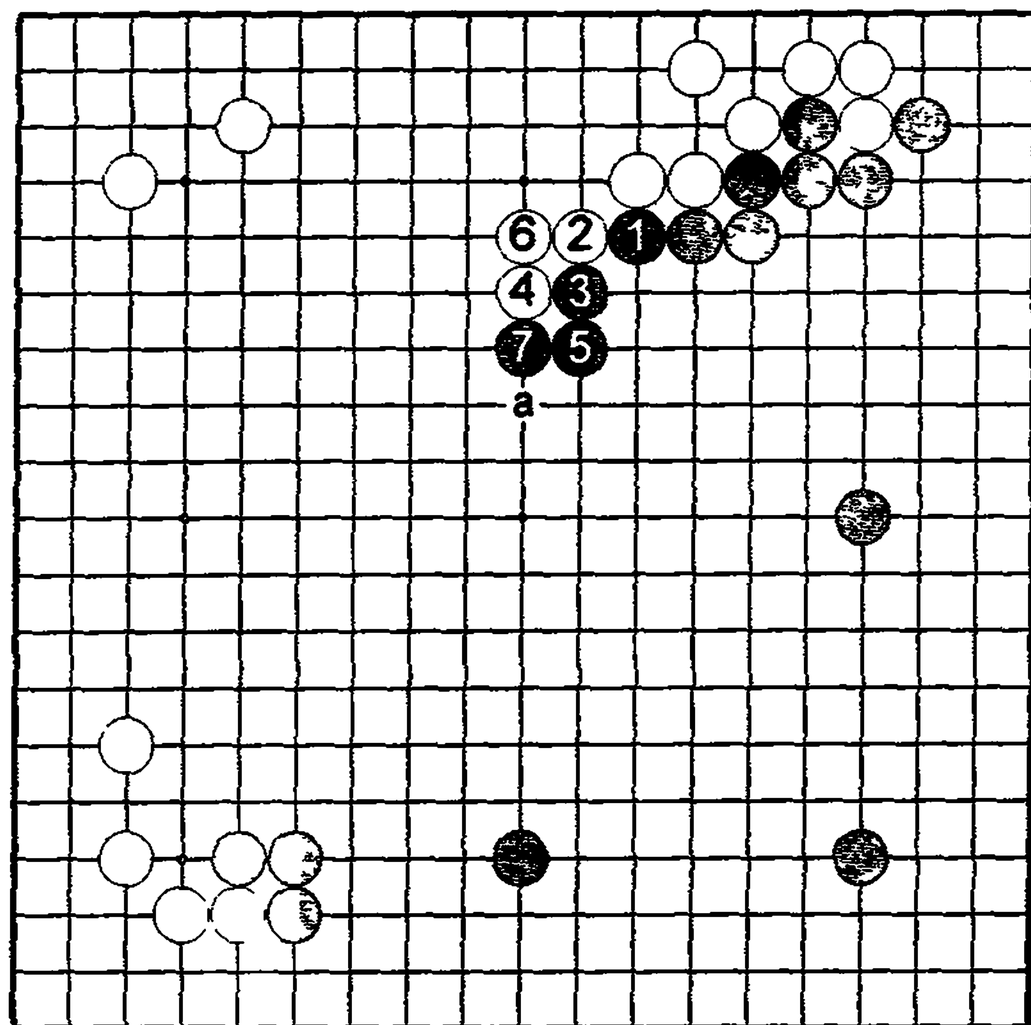
Первое чувство.



В правом верхнем углу была разыграна цукэноби дзёсэки. Камень △ – последний ход в этой дзёсэки. Дзёсэки завершена, но… нельзя ли продолжить этот бой?

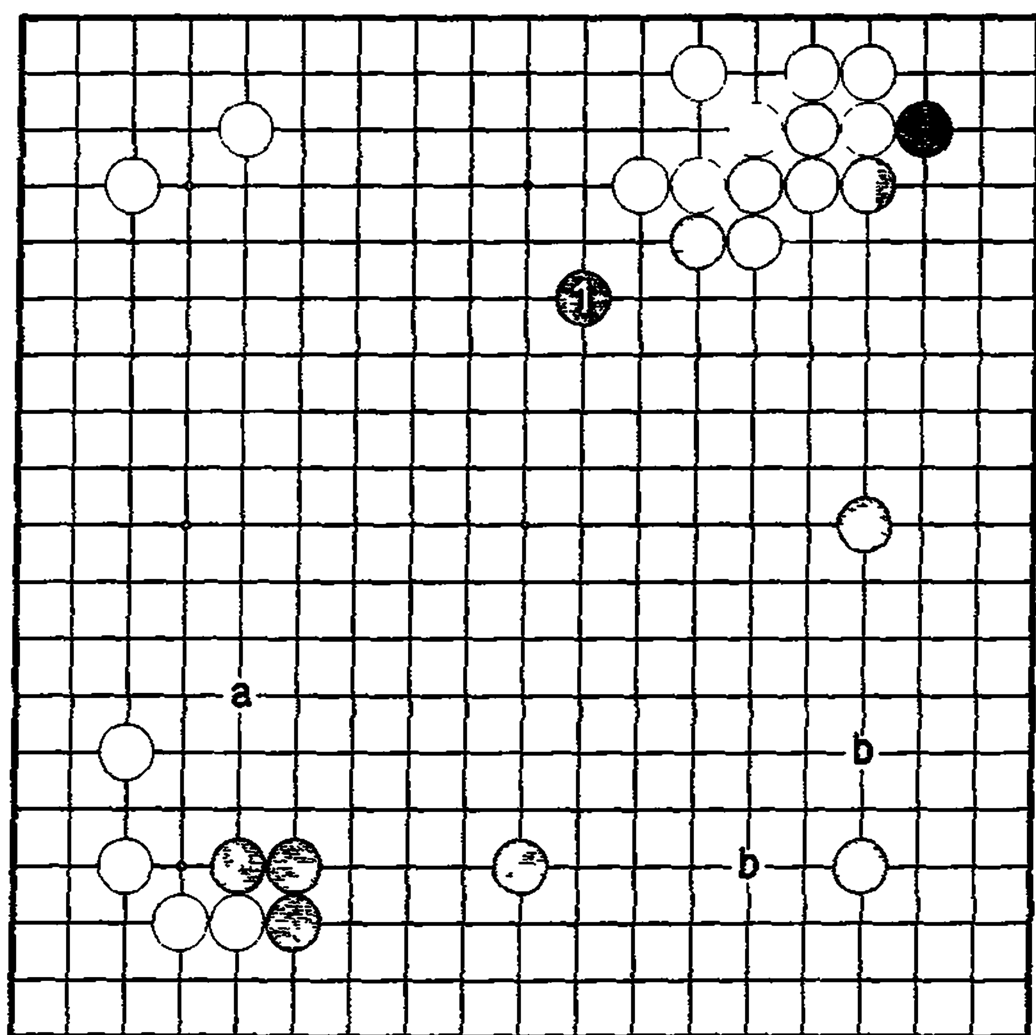
У черных справа и внизу построены великолепные формы. Это – юный организм, дышащий энергией и устремленный в будущее. Вы – властелин, и вам предоставляется возможность направить энергию этого пылкого юноши в правильное русло. И даже если вы не имеете высокой квалификации, вы должны обратиться к вашим ощущениям. Самое первое чувство позиции, скорее, и будет правильным. Попробуйте вспомнить это чувство, когда в первую секунду взглянули на эту диаграмму. Мне кажется, вы на правильном пути.

Ответ. Осаэ и кэйма.



Правильный ответ. Ч.1 – осаэ. Б.2, 4 – достойный ответ. Далее хорошо ставить нобн - ч.5, а на ход б.6 черные давят - ч.7. Спору нет, у белых наверху огорожена внушительная территория. Однако посмотрите на доску; масштаб черных владений вселяет им уверенность в их выборе.

Если вместо хода б.6 белые поставят осаэ в пункт «7», тогда черные могут *употребить известный прием* – разрезание в пункте «6» с последующим ханэ в пункте «а». Это – хороший способ сковать действия белых.

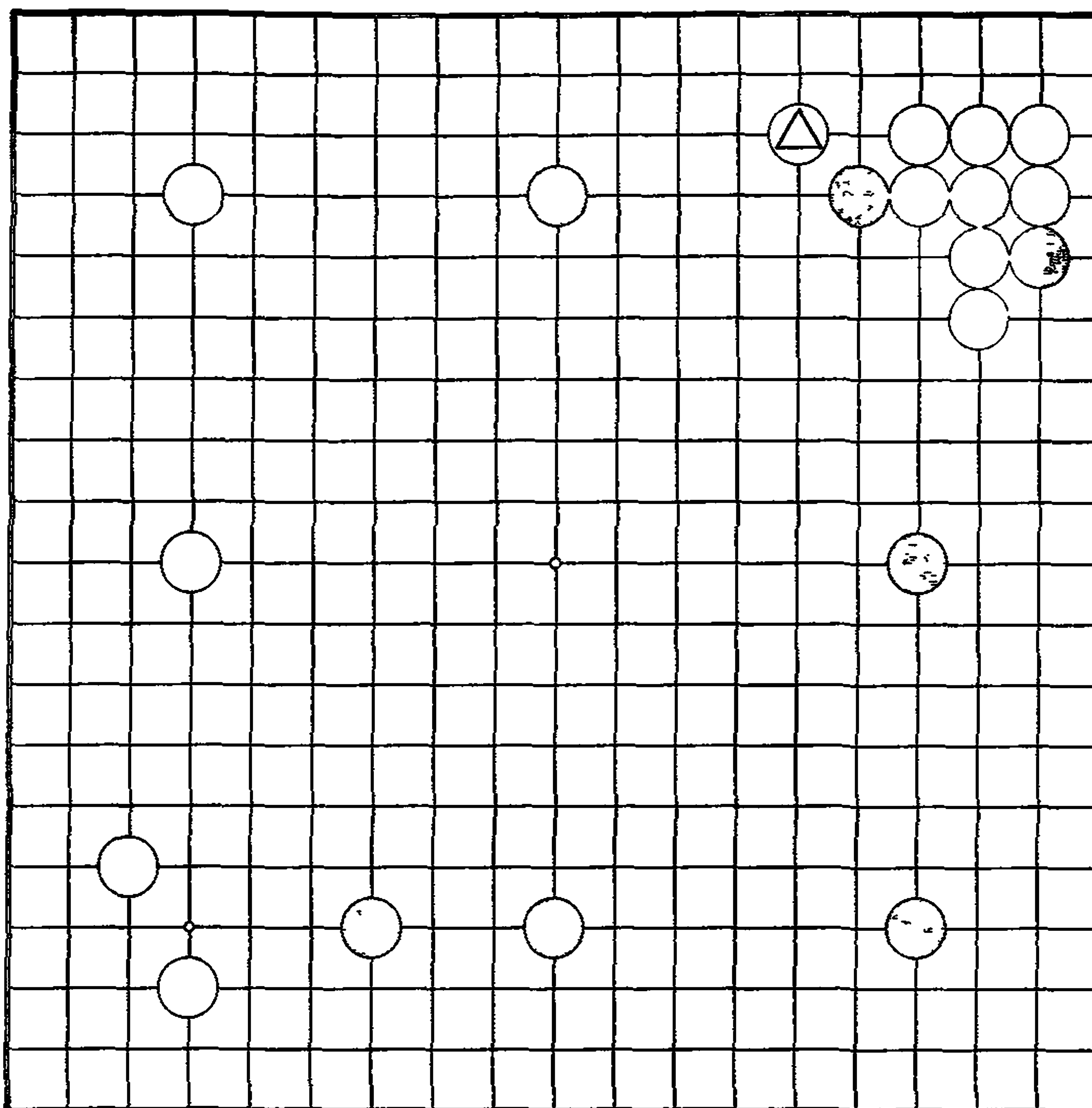


Ошибка. Часто можно слышать: «А почему ход кэйма - ч.1 хуже осаэ?». Я не могу сказать, что ход ч.1 плохой, плохих чувств к нему у меня не возникает. Однако в нем таится другая неприятность. Представьте, что белые не реагируют на этот ход – тэнуки. Руки у белых развязаны, и можно помечтать о следующем ходе.

Какие ещё пункты не плохо выглядят для черных? Например, пункт «а» – расширение нижней зоны. Но если сравнить этот результат с предыдущей диаграммой, то разница в ценности не требует доказательств. Ещё у черных имеются ходы в пунктах «b», укрепляющие зону. Однако и они подвергаются критике, как не срочные в данной форме фусэки.

Задача 10.

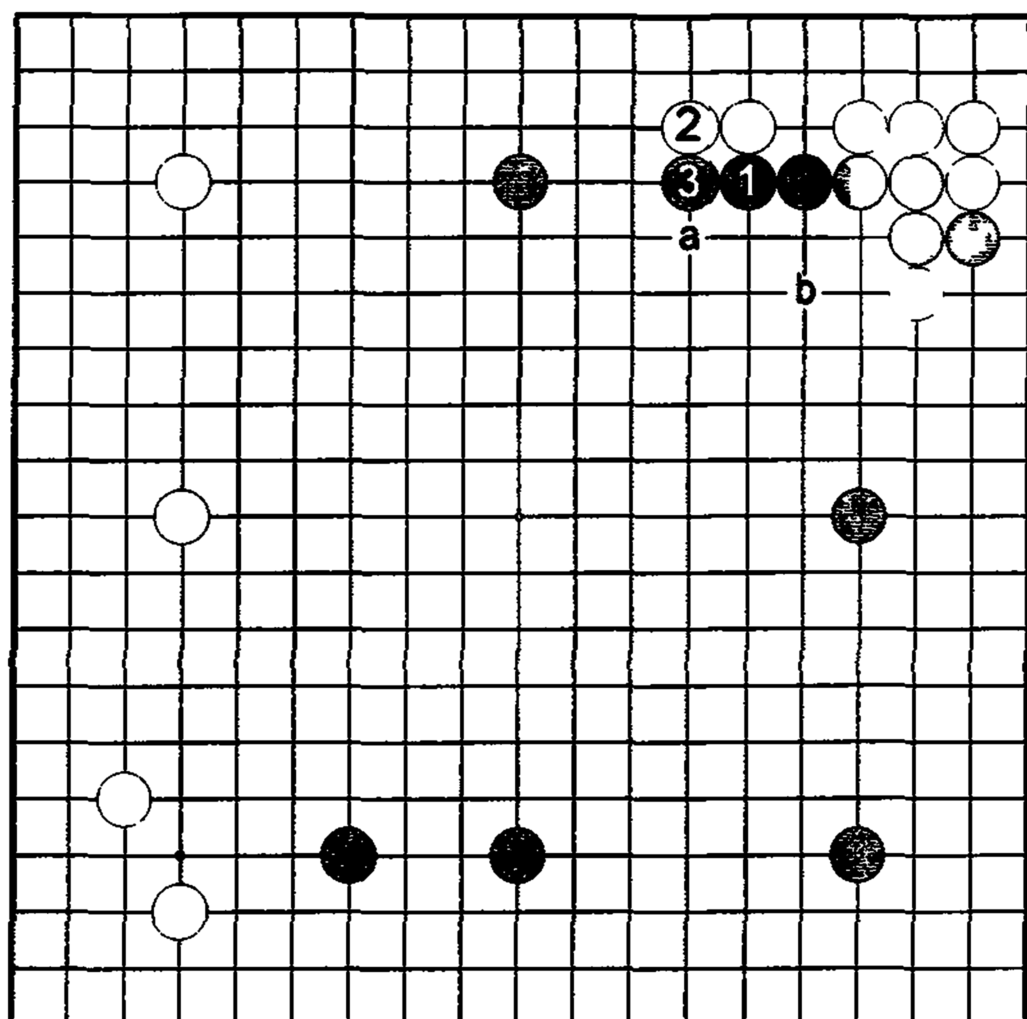
Последний штрих в дзёсэки.



В правом верхнем углу черные начинали эту дзёсэки с сангэнбасами (камень черных в хоси на верхней стороне), а белые на это впрыгнули в сансан. В итоге получилась показанная форма, в которой последний ход был △. То, что черным надо сейчас сделать ход, возражений, думаю, нет. Но какой?

Глядя на эту задачу, надо опираться в первую очередь на то, чтобы форма санрэнсэй была реализована. Какой пункт лучше всего выполнит эту функцию?

Ответ. Мощь меча.



Правильный ответ. Ч.1, 3 – отсекающий меч – сильный удар по угловым камням белых, не дающий проникнуть в зону «моё».

У черных – сильная стенка и большая зона. Нельзя не заметить и успешную блокировку белых камней в углу.

Игра в пункт «a» – кэйма (вместо хода ч.1) тоже мощная. Но функцию прочной блокировки этот ход теряет. Белые в ответ «ласково» сыграют в «2» и, тем самым, приобретут жестокое адзи в пункте «b».

Ошибка. А вдруг белый камень на правой стороне побежит и «вытопчет» всё рисовое поле? Так иногда рассуждают некоторые игроки и ставят ход ч.1. Бояться движения этого камня, значит не ощущать силу черной стенки. Не удивляйтесь, но как раз трусость и толкает на самые плохие ходы. Знайте и другое – кто начинает сразу же бежать этим белым камнем, тот тоже труслив; он боится большой зоны черных и пытается этим бегством заглушить свою трусость. Этот камень – потенциальный носитель адзи и это его главная функция.

Если поискать другие достойные ходу ч.1 ходы, то я их и не вижу. Например, ход в пункт «a» мог бы быть хорошим, но наверху у черных осталась «дырка», и нет смысла «завязывать дырявый мешок». Игра б.«b» ....б.«f» (по алфавиту)* – один из лучших приемов прорваться в центр из угла. После этого варианта камень черных наверху выглядит «мальчиком для битья», обидно за него; он в этом был не виноват.

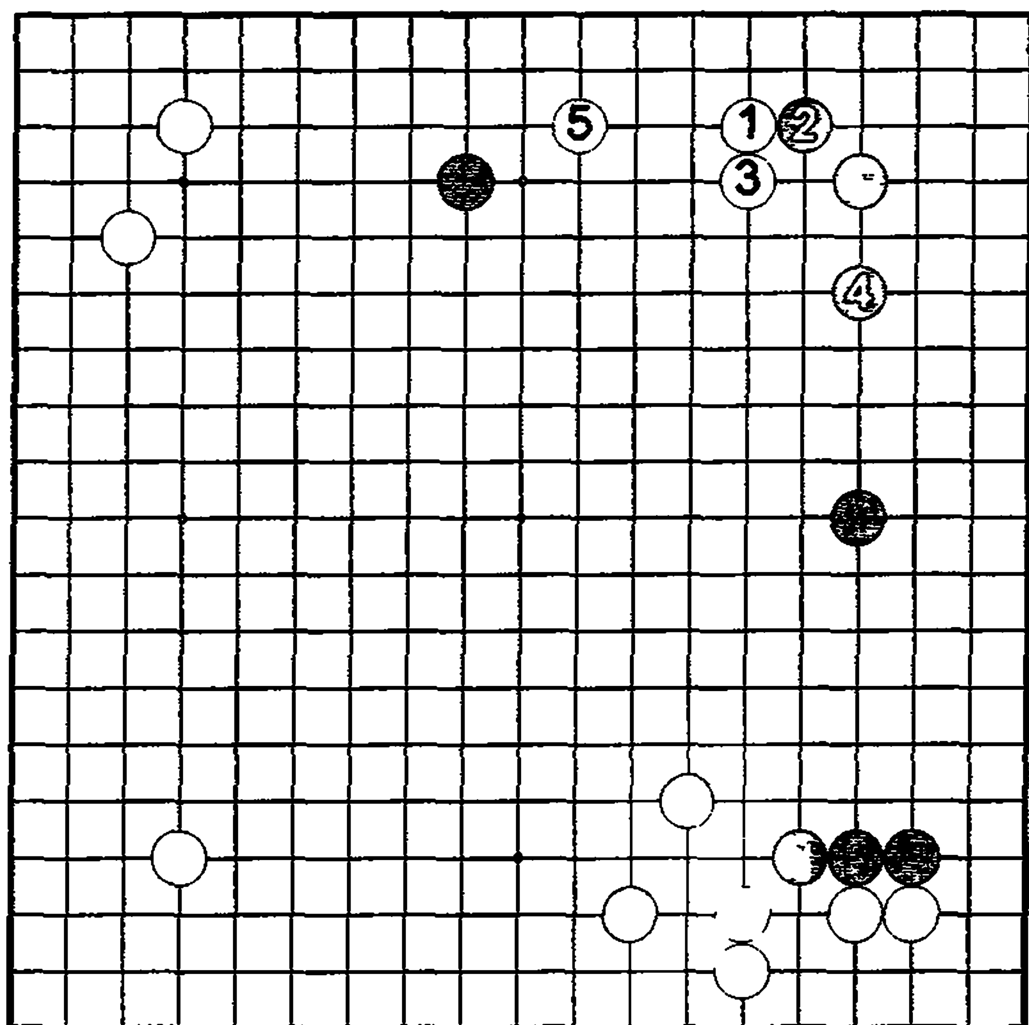
Задача 11.

С точки зрения белых.

Блокирующий ход △ является последним ходом в разыгранной дзёсэки иккэнбасами.

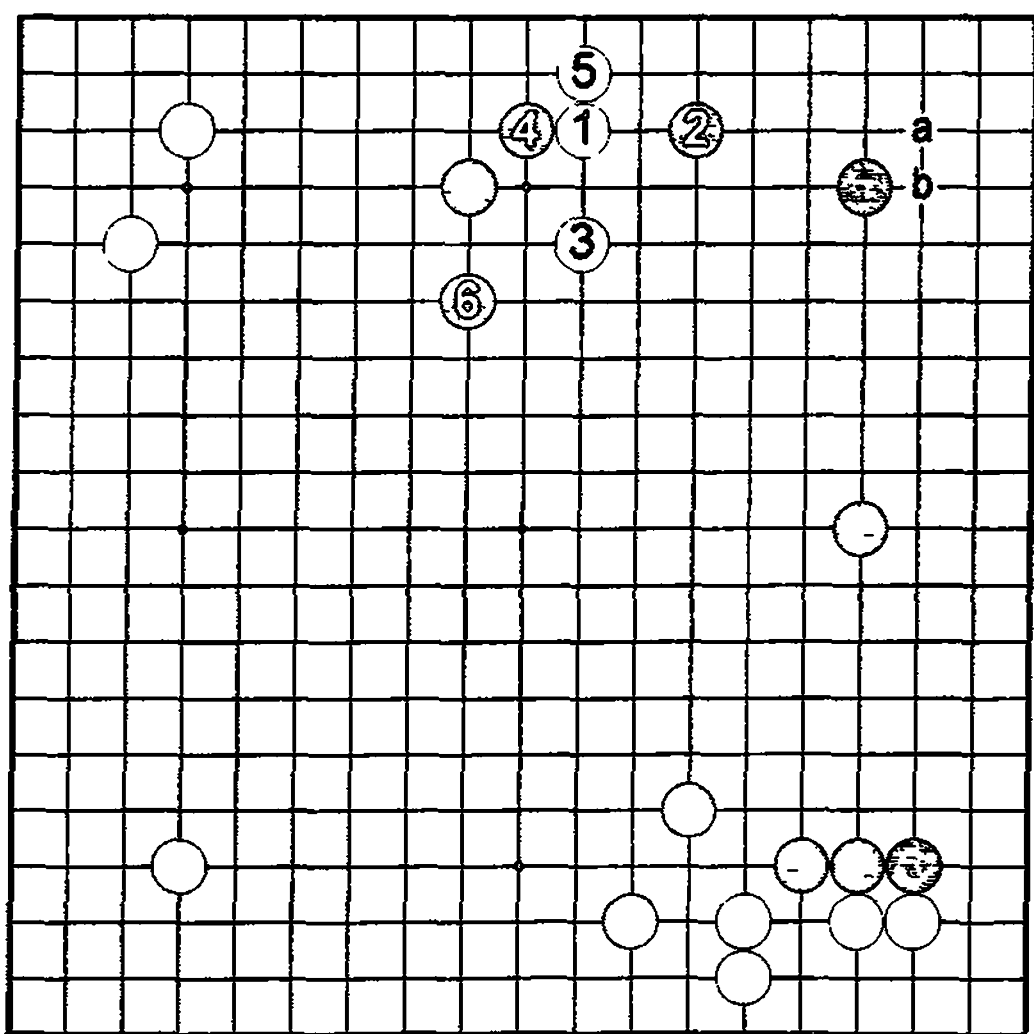
В этой задаче очередь хода белых. Главный вопрос для белых – как бороться с образовавшейся формой санрэнсэй фусэки? В первую очередь бросается в глаза положение черного камня на верхней стороне; он стоит на один пункт дальше пункта хоси. Может этот факт как раз и служит помощником белым в поисках правильного решения?

Ответ. Возможность хираки.



Правильный ответ. Б.1 – простое какари. Сейчас произойдет розыгрыш угла, на которое белым надо обратить особое внимание. После косумицукэ – ч.2 и хода ч.4 наступает ответственный момент. В связи с тем, что у черных было выполнено хираки на пункт дальше, белые могут успешно поставить хираки – б.5. Оно не считается ущербным, хотя и выполнено «от двух камней через два пункта». Это надо хорошо понимать. Но важнее в этой задаче надо понять следующее: ставя какари б.1, белые обязаны заранее предполагать о возможности хираки.

Иногда можно слышать: «Нельзя делать какари, т. к. потом не будет оптимального хираки». Но так рассуждать может только робот. Сама игра го намного гибче своих законов. Ход б.5 согласуется с конкретной ситуацией и хорошо вписывается в форму этого фусэки. Надеюсь, вы понимаете, что ставить хираки через *три* пункта белым не выгодно из-за утикоми черных в эту форму (черный камень наверху отлично этому способствует).

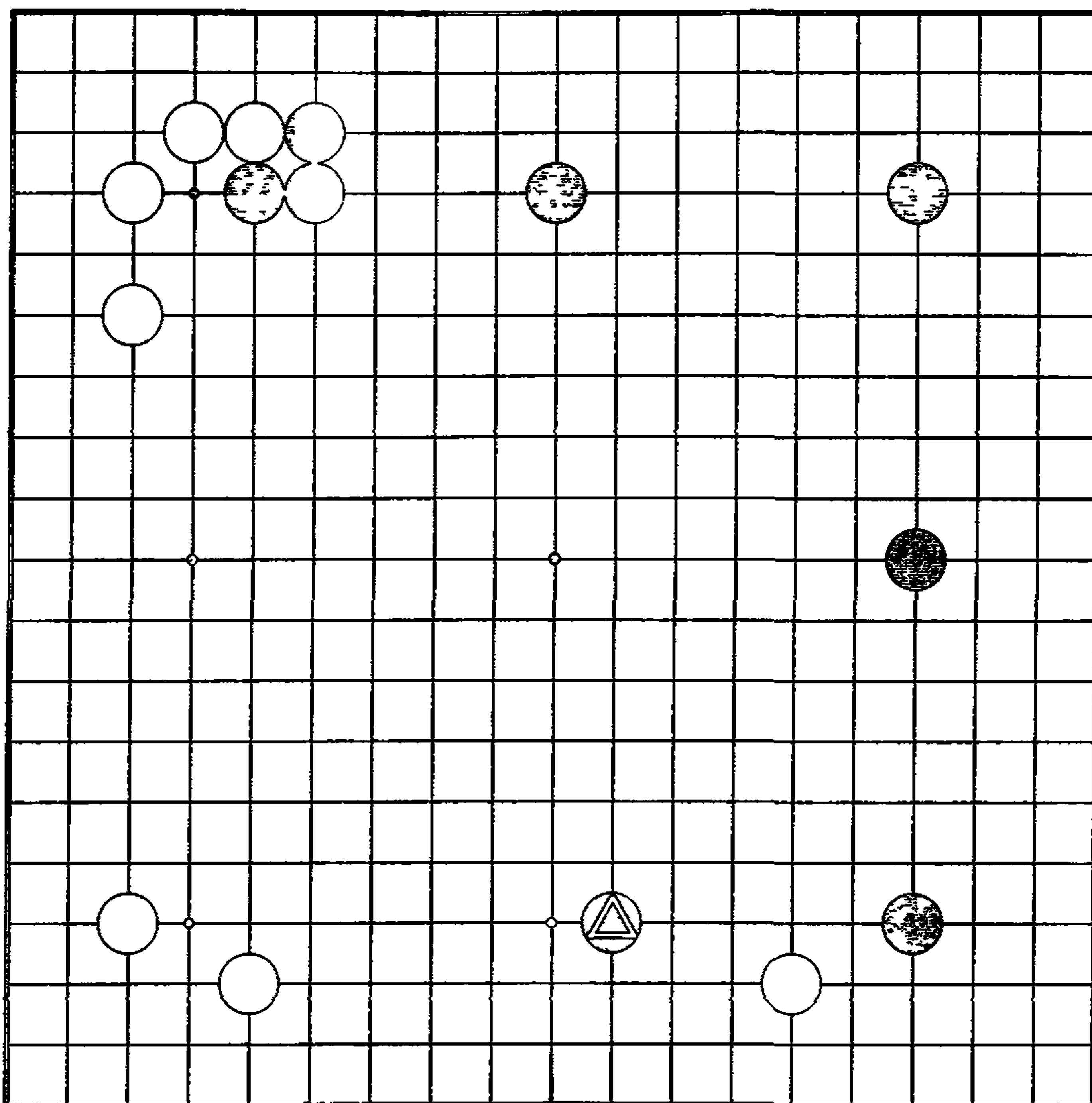


Ошибка. Б.1 –впрыгивание, и «брызги вылетают из этой лужи». Ч.2 – немедленное цумэ, а после хода ч.6 образовалась классическая атакующая форма. Белые спровоцировали атаку на себя. Сравните эту форму с предыдущей диаграммой.

В этой задаче резонно сказать пару слов о ходе белых в пункт «a» – утикоми сансан. После простого осаэ черных в пункт «b» легко видно, что этот выбор тоже не правильный.

Задача 12.

Узловой пункт фусэки.



Ход хасами △ – выполнен.

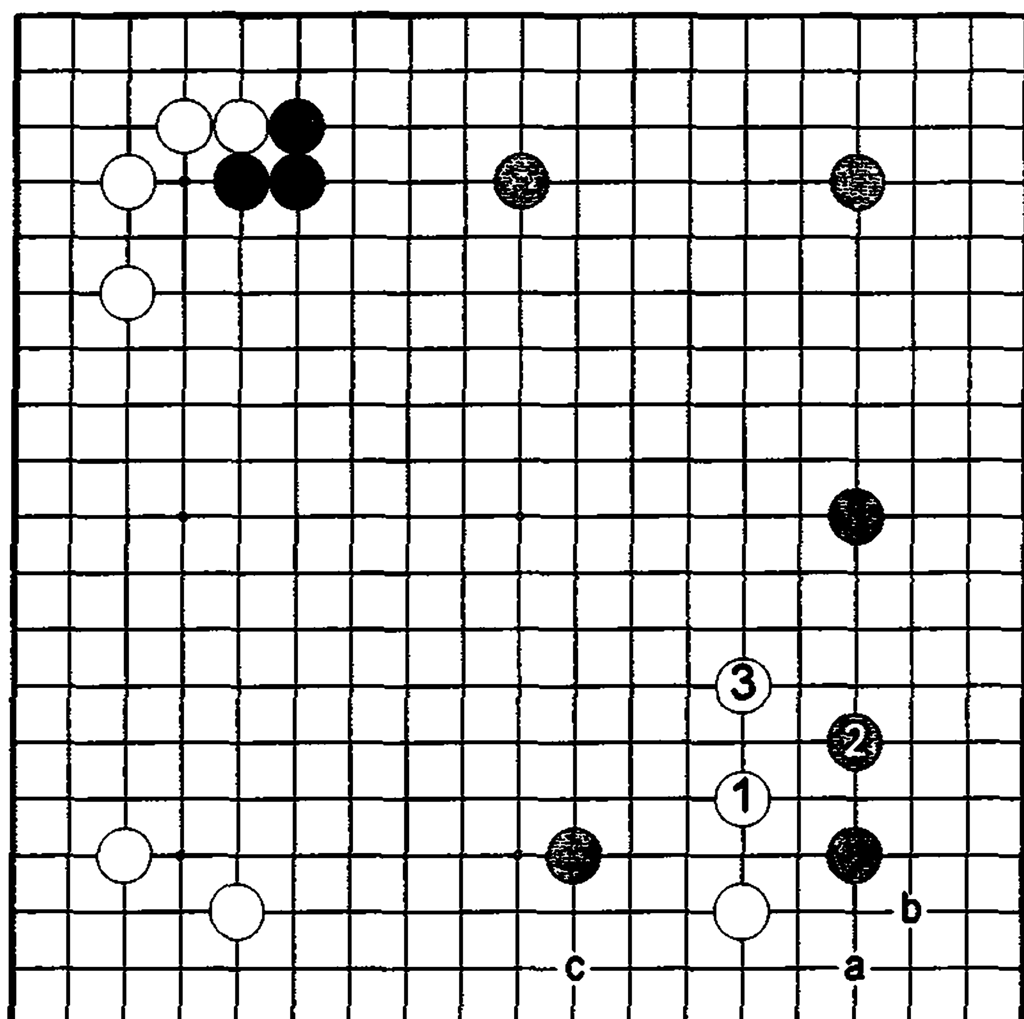
Какое разнообразие форм дзёсэки вертится сейчас в голове!

Но что же выбрать белым?!

В первую очередь глаза должны быть устремлены на правую сторону, там – форма санрэнсэй.

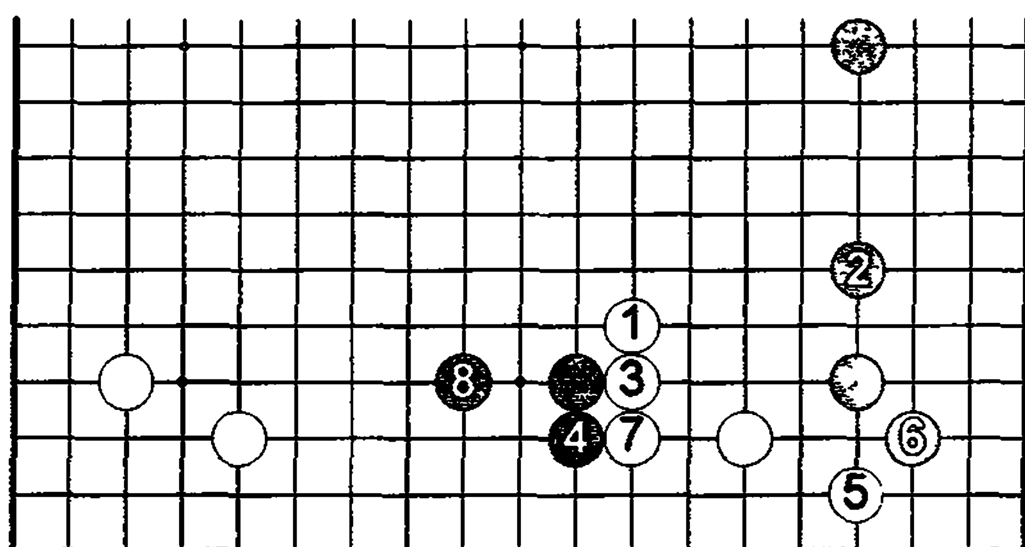
Если вы внимательно прочитали все предыдущие страницы этой книги, то задача для вас не станет мучительной и трудной.

Ответ. Применительно к случаю.

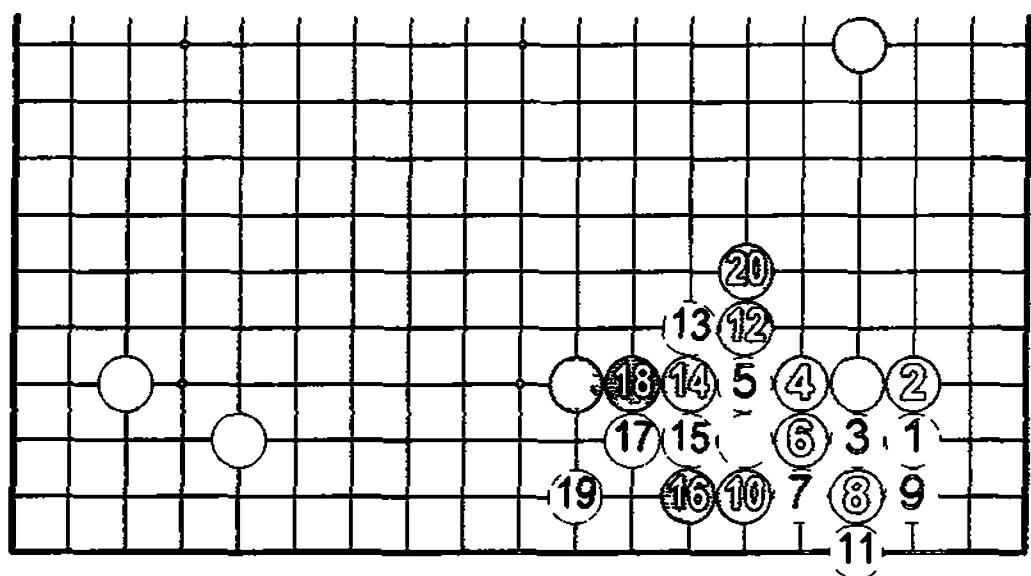


Правильный ответ (1). Белым желательно «высунуть голову» – б.1. Если последует ч.2, тогда белым хорошо ещё раз прыгнуть – б.3. Мне всегда нравилась такая игра. Не могу сказать, что после ходов б.1, ч.2 белым плохо играть субэри «а» и далее – ч.«b» и б.«с». Это популярная дзёсэки. Однако в этом варианте мне не нравится последующий «удар по голове» черных в пункт «3».

Когда на доске имеется такая форма фусэки, выгодно не упускать тоби б.3. Пропустить этот ход обидно, т. к. он имеет множество адзи, способных успешно бороться с формой санрэнсэй.



Правильный ответ (2). Б.2 - катацки – тоже хорошо работает в этой ситуации. Показанный вариант дальнейшей игры может несколько изменяться; в этом случае необходимо лишь следить за правильной последовательностью ходов, чтобы не потерять саму идею катацки. Эта идея проста – получить некоторую прочность формы с обязательным выходом её в центр.



Ошибка. Б.1 - утикоми сансан. После хода ч.20, благодаря появившейся стенке, правая сторона выглядит красиво Перспектива «моё» высока, и белым предстоит сложная борьба с ней.

Вы можете употребить и другие формы дзёсэки, играя белыми. Но всё равно, черные упорно будут нацелены на построение стенки, а это стремление никак не выгодно белым.

Глава 4.

Глава 5. Современное санрэнсэй-фусэки профи.

Первое санрэнсэй-фусэки.

В 1933 году, благодаря Китани-сан и Го-сан, появился новый термин го – «новое фусэки». А главным толчком возникновения его стало фусэки санрэнсэй.

К тому времени мы, профи, уже обладали «мороханояиба» (мечом, заточенным с двух сторон)*. А именно, двумя важными стратегическими орудиями – «моё» (сфера влияния)* и «когэкирёку» (мощная наступательная сила)*. Когда же в наших руках оказалось это новое фусэки, то этот грозный меч засверкал совершенно новым блеском.

По началу санрэнсэй как-то и не раскрыл своего главного оружия – «моё». Видимо, наш взгляд на это новое фусэки был сначала устремлен в другом направлении. Все были увлечены центром доски и занимались в основном поиском пунктов, способных получить хороший баланс сил для успешной реализации атакующей мощи «трёх звёзд». Увлечение таранящими возможностями этого фусэки и атакующим богатством, скрывающимся в этих трех звездах, увело нас в сторону от других неиссякаемых арсеналов санрэнсэя. Так или иначе, но первые партии этого фусэки были насыщены именно такой азартной игрой.

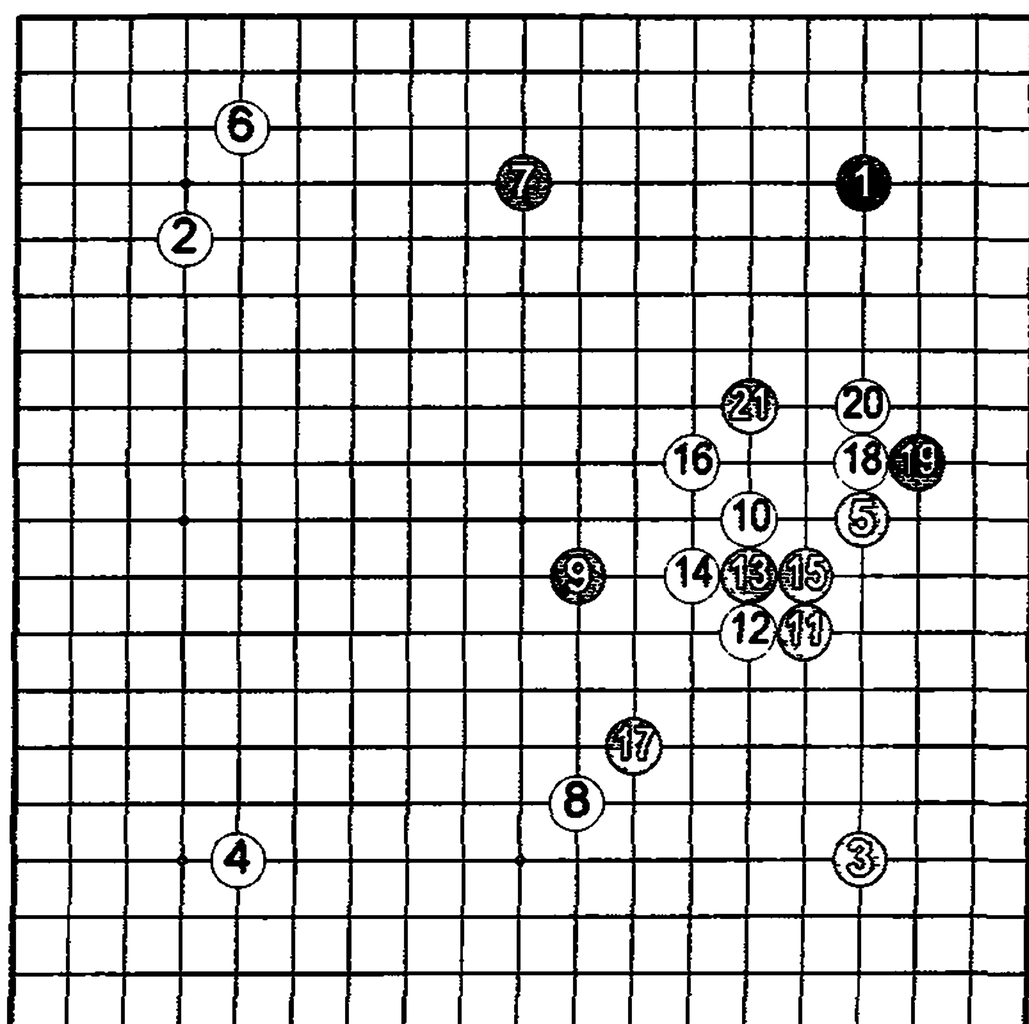
В результате санрэнсэй в те первые дни своего рождения не смог раскрыть свои возможности до конца и часто к концу партии выглядел, как развалины огромного города.

Разумеется, мы видели, что это фусэки быстро переходило в стадию тюбан, а значит, имело возможность организовать процесс борьбы в совершенно новом направлении. В современном го это свойство санрэнсэя стало применяться сполна. Однако то, что на это потребовалось почти сорок лет, мы в то время и не подозревали.

Да, фусэки санрэнсэй ещё молодое. Но мир го удивляется другому – впервые за всю историю го «родителями» нового направления в теории оказались молодые в то время игроки, как это случилось с Китани Минору и Го Сэй Гэном. На протяжении веков «это право» обычно принадлежало умудренным опытом корифеям или безукоризненным авторитетам. Кто бы мог подумать о том, что выставленные однажды «три звезды» станут самыми модными пунктами фусэки?!

Давайте посмотрим пару партий с новым фусэки, игранными в то время.

Эта партия игралась в 1934 году, в которой санрэнсэй поставил Китани-сан, белыми играл Сэети-сэнсэй (?).

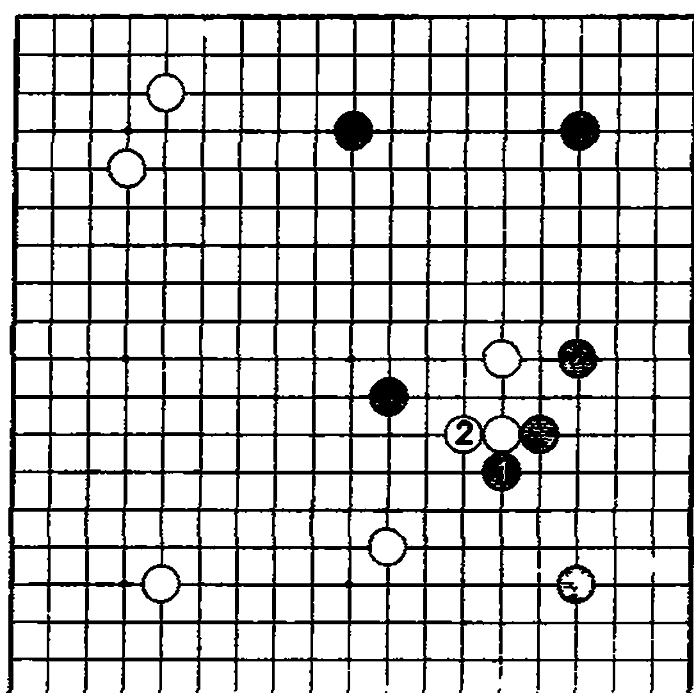


Игра до хода ч.7 в то время уже никого не удивляла. А вот ходы б.8 и ч.9, думаю, заставят округлиться глаза и у современника.

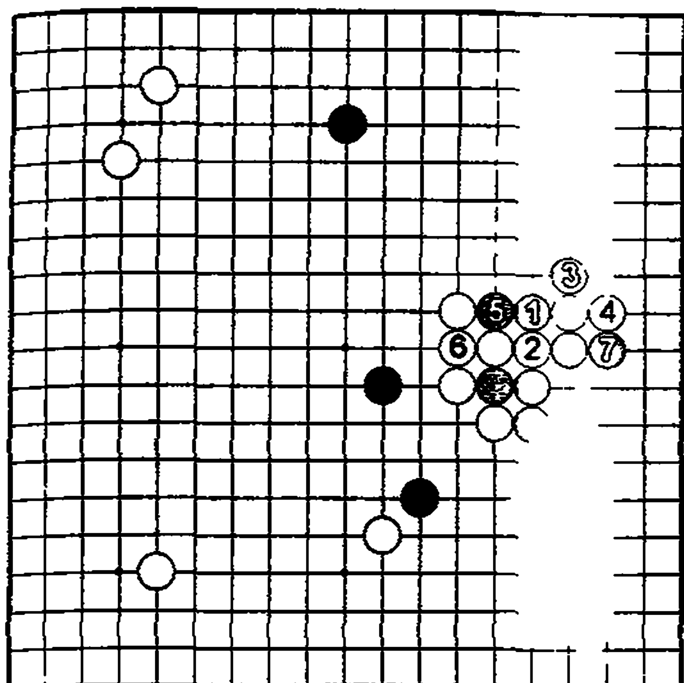
Ход б.8 стремится погасить возможность черных захватить как пункт тэнгэн, так и звезду на нижней стороне. Ну, на стороне черным действительно играть теперь не резонно, но о центре сказать такое невозможно. В принципе, черные следующим ходом могли бы сыграть прямо в пункт тэнгэн. Однако, помня боевитость Китани-сан, ожидать от него умиротворенности было нельзя. Ход ч.9 несомненно является *активной* реакцией на ход б.8.

Б.10 – совершенно новое направление в фусэки. С этого момента само фусэки, можно сказать, закончилось. Посмотрите, сейчас в центре начнется драка, в которой главными «забияками» станут два камня – «8» и «9». Кто лучше распорядится этими воинами, тот и получит преимущество.

Подобное начало игры трудно встретить в современном го, а то, что произошло дальше, и подавно.



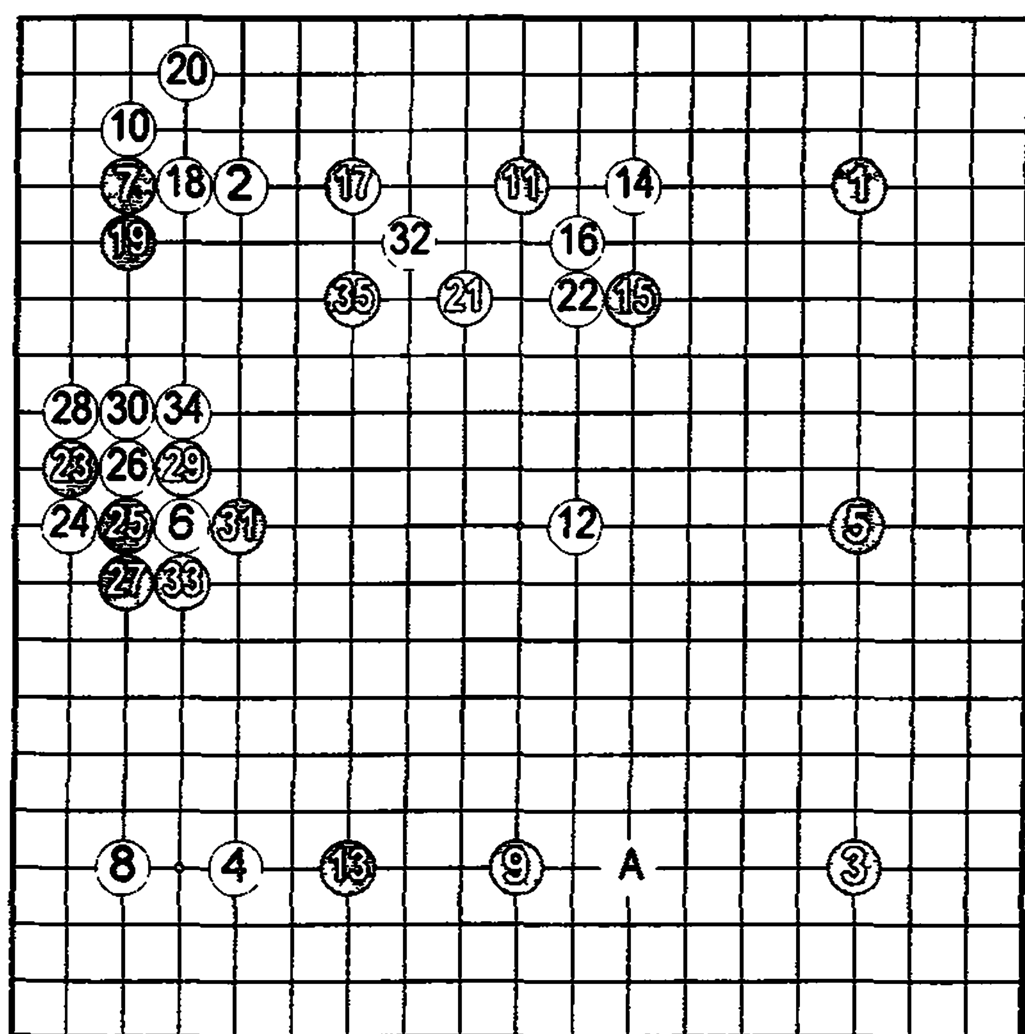
Вместо хода ч.13 резонно было сыграть ч.1. Это особенно чувствуется при положении камня ▲. Представьте теперь в сложившейся борьбе появление камня ч.21. Тогда эта борьба, действительно была бы похожа на мясорубку.



Ещё один момент в этой борьбе. Игра ч.1, 3 несомненно интересна, и так играть вполне позволительно черным. Однако согласитесь, что после такого варианта в центре уже не найти никакого интересного адзи, напряжение борьбы как-то улетучилось. В те годы такой исход был не в моде в санрэнсэе, а игрока, идущего по такому пути, попросту считали трусом.

Важно сказать другое. Если бы в этом новом фусэки происходил постоянно такой результат, как на этой дополнительной диаграмме, то санрэнсэй признали бы ересью, и сейчас оно лежало бы в архивах под толстым слоем пыли; санрэнсэй стал бы маленьким эпизодом в истории го.

Посмотрите ещё один эпизод. Он случился **в том же 1934 году**. Белыми играл Китани-сан, а черными – Го-сан.

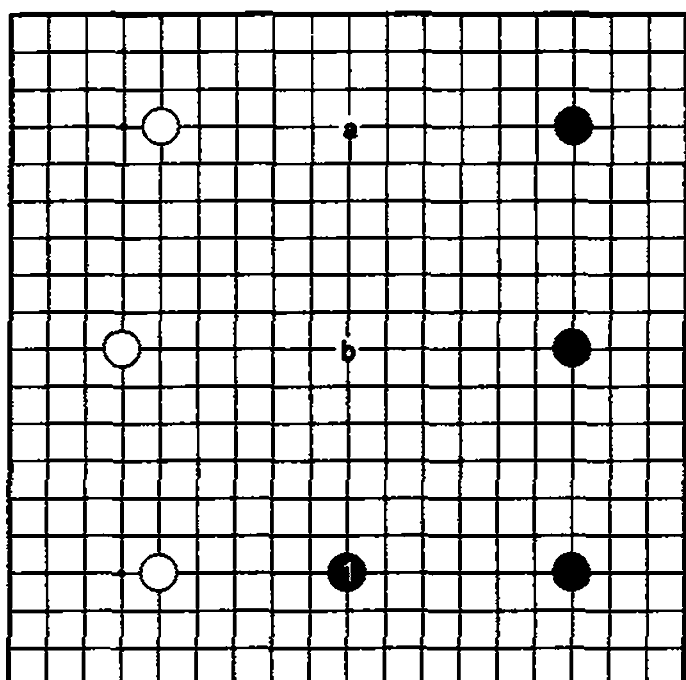


В этом фусэки до хода ч.11 сказать вроде бы и нечего. Однако обращает на себя внимание камень «7», как-то повисший в воздухе. Раньше старались избегать стратегической жертвы, но Го-сан подошел к подобному случаю очень гибко.

Если же говорить вообще о камне «7», то стоит перескочить на пол века вперед и посмотреть на это начало современным взглядом.

А вам для этого потребуется «перескочить» всего лишь на следующую страницу.

Современное санрэнсэй-фусэки профи.



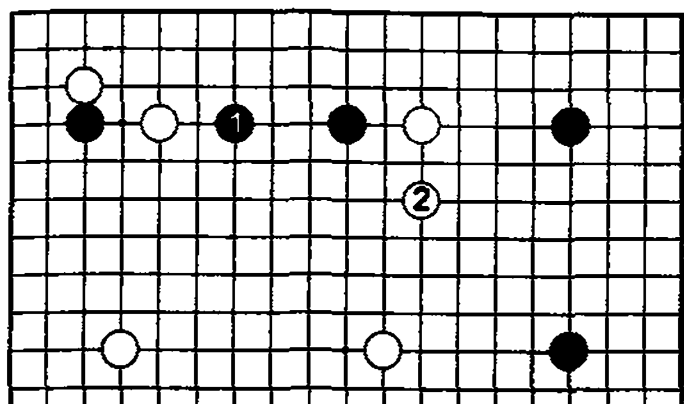
Ч.1 – стрела, выскочившая из формы санрэнсэй. Этот ход создает черным пункты миаи – «a» и «b». Такова отличительная черта этого фусэки. Правда, если говорить абсолютно точно, то пунктов миаи, как таковых, в этой форме и нет. Причина проста – пункт «a» является значительно дороже пункта «b».

Давайте поговорим немного о понятии «миаи». В литературных источниках о современных формах фусэки разговоров ведется сейчас очень много. Однако наряду с таким модным выражением «современное фусэки» в этих источниках часто умалчивается об одном из важнейших стратегических оружий, как «миаи». Если быть точнее, то о миаи говорят по старинке, взгляд на миаи отсталый и часто не вписывается в авангардные концепции современного фусэки. Я смотрю на миаи, как на способ получения баланса. Санрэнсэй – это строгая игра на баланс, и борьба за этот баланс в позиции напрямую зависит от стратегического миаи, который и создает условия для получения этого баланса. Санрэнсэй – это гигантские качели, которые можно сильно раскачать. Однако *сохранение баланса* на качелях обеспечивает тот захват духа, который испытывал, наверно, каждый из вас, качаясь на них.

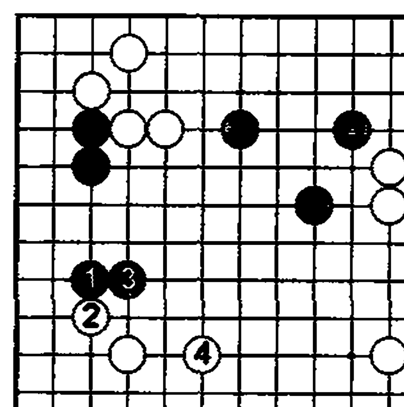
Обратите внимание на ход Китани-сан б.12. Чем объяснить, что этот камень забрался на одну линию дальше от пункта тэнгэн? Ответ очень прост – для получения стратегического миаи в пунктах «14» и «А». Появившийся камень б.14 (это - утикоми) имеет хорошую связь с камнем «12». Но мне бы хотелось обратить ваше внимание и на другое.

Ход б.12 и последующие несколько ходов – это первые усилия садовников, выкапывающих лунки для молодого и незнакомого ещё деревца под названием санрэнсэй. Вот и ветер стал надувать новенькие паруса этой ещё маленькой флотилии. Действительно, в ходах б.12 и далее, уже проглядывает в этом новом фусэки игра на баланс.

С появлением камня ч.15 начинается бой. Это – хороший ход. Такое мнение высказывал тогда Китани сан. Интересно заметить, что после обмена ходами ч.15 и б.16 ставится ход ч.17 и заставляет белых реагировать в углу. Именно *в этой* последовательности ходов заключается оригинальность.

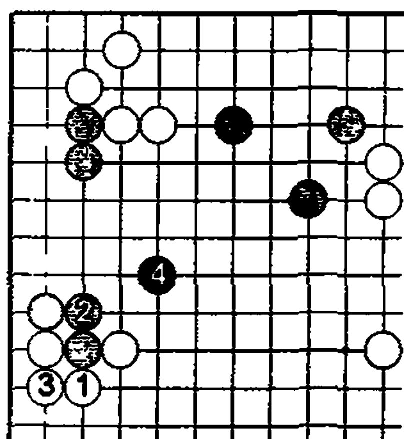


Если играть банально ч.1, как показано на дополнительной диаграмме, то ход б.2 станет радостным событием для белых.



Хорош ход и ч.23. В случае игры ч.1 после простого б.2, 4 форма черных становится тяжелой.

На ловкое тэсудзи ч.25 следует естественный отпор б.26.



Если играть б.1, тогда после хода ч.4 на глазах у черных выступят слезы радости и благодарности.

Вообще, все эти объяснения происходящих событий в левом верхнем углу сейчас воспринимаются, как аксиома. В то время, когда эта партия игралась, взгляд на разворачивающиеся события в ней имели совсем другую направленность. А если быть пунктуальным, то надо сказать, что борьба, происходящая на левой стороне, напрямую связана с положением дел на правой стороне; а именно, с состоянием белых камней вкупе с формой санрэнсэй черных. В то время, это взаимодействие только начинало осмысливаться, и шел неустанный поиск включения формы санрэнсэй в активную работу на позицию. Период становления нового фусэки был не простым. Но этот «младенец» рос очень быстро, как говорят, не по дням, а по часам. Может быть, поэтому его судьба оказалась такой счастливой, а популярность столь высокой.

Современное санрэнсэй-фусэки профи.

Шесть избранных партий.

Итак, вы приступаете к изучению современных партий с фусэки санрэнсэй, игранных профессионалами. Подобрать партии, достойные внимания, было не просто. Дело в том, что таких интересных встреч между профи существует очень много. Практически, каждая партия с фусэки санрэнсэй считается полезной для изучения и освоения. Но надо было найти такие партии, которые раскрывали бы саму суть, главную изюминку этого фусэки.

Во время изучения этих шести партий рекомендую следующий способ их анализа:

1. Как появляется сам рисунок фусэки. Как распоряжается игрок каждым пунктом на доске, чтобы получить сильную форму «моё». Внимательно вникать в процесс появления «широкой улыбки» формы «моё».
2. Обращать внимание на другую сторону развития событий – процесс подавления возможности развить силу санрэнсэй. Иными словами, направить свой нос на кухню, где вся эта каша вдруг начинает пригорать.
3. В процессе появления на доске одного хода за другим самостоятельно искать пункты, которые становились бы «зубами», кусающими всякую живность, попавшую в большую сферу влияния санрэнсэй. Поиск сильного пресса на внедрившиеся формы в «омоё» – одно из главных условий утверждения стиля фусэки санрэнсэй.
4. И, наконец, если вы хотите хорошо понимать это фусэки, то внимательно изучите две последние партии. Я имею в виду вот что – на ошибках учатся.

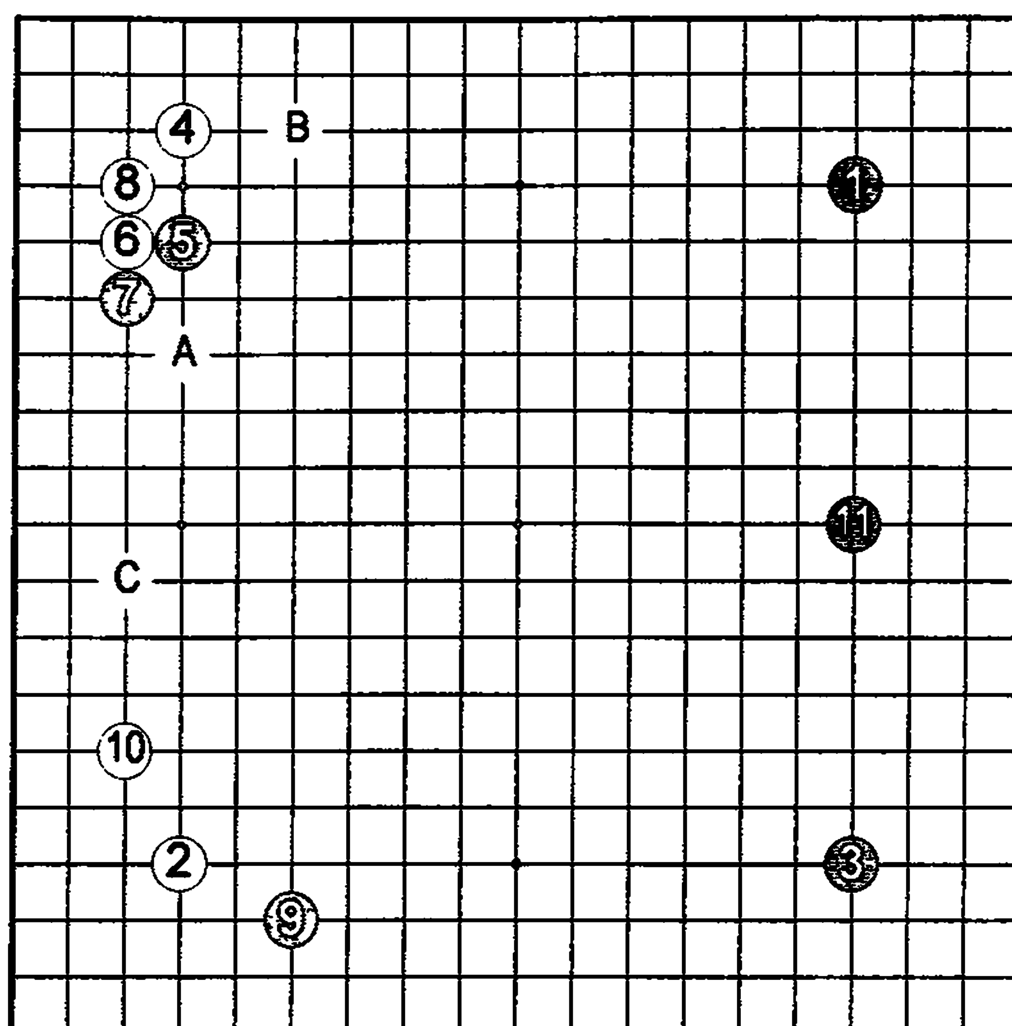
Процесс подражания Мастеру должен быть осмысленным; бездумное «попугайничество» только усугубит ваше стремление совершенствоваться. Изучение партий профи – это один из самых сложных процессов обучения. Нельзя смотреть на эти партии, как кино. Скорее *голова* должна больше работать, чем глаза. Но эмоции останутся, без них не было бы и самой игры.

И, наконец, последнее замечание. Если в момент изучения партий профи у вас возникнет ощущение, что одним из игроков являетесь вы сами, то считайте, что процесс изучения партии прошел у вас на высоком уровне.

Глава 5.

Партия 1.

● - *Исида.....................*○ - *Рин Кайхо.*

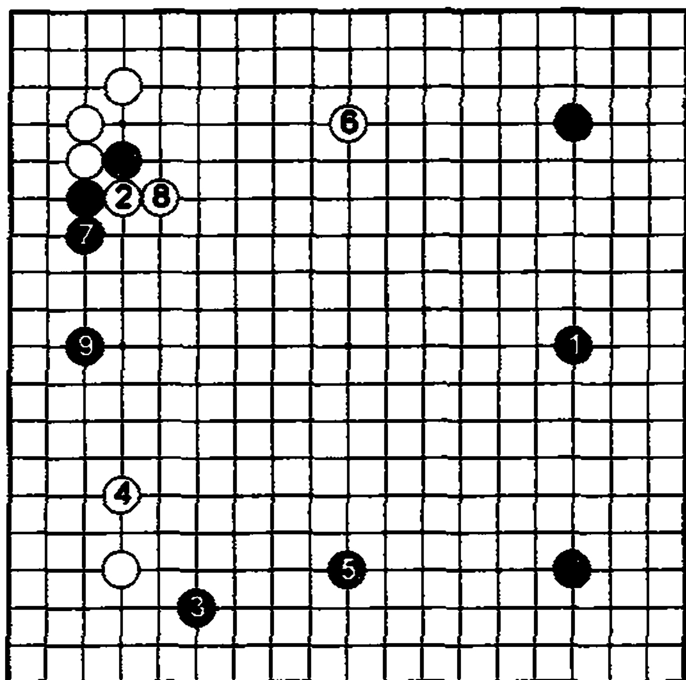


Мне кажется, что Исида-сан относится к санрэнсэю с любовью.

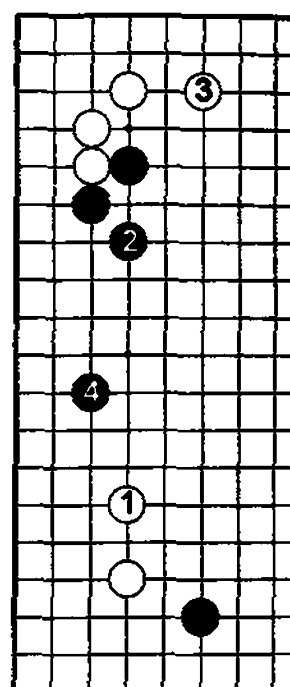
Камни ч.5 и ч.7 оставляются, чтобы выполнить удар какари - ч.9. А затем ставится форма санрэнсэй - ч.11. Фусэки черных мне представляется богатым, а средство, примененное для этого, сообразительным.

Если продолжить развитие камней «5» и «7», то оно может выглядеть так: ч.«А», б.«В» и хираки ч.«С». Ничего в этом варианте плохого нет, и так очень часто играют в этом фусэки. Однако и оставленные камни хотя и слабы, но могут в будущем выполнять определенную работу.

Что же касается незамедлительного какари ч.9, то он в этом фусэки встречается редко. Классический вариант построения формы санрэнсэй в ситуации с оставленными камнями в левом верхнем углу выглядит следующим образом.



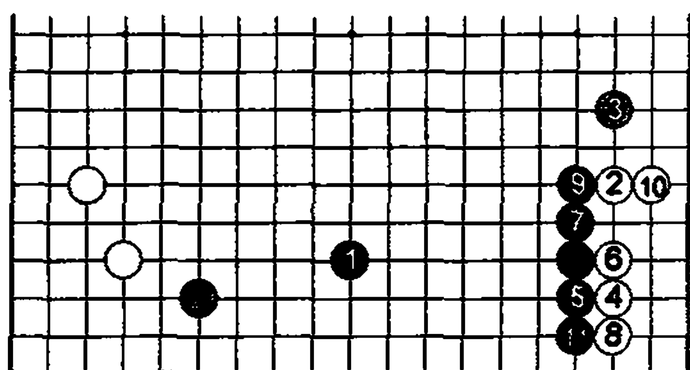
Ч.1 - незамедлительное построение формы *санрэнсэй*. *Далее* обычно происходит разрезание черных камней - б.2. Но черные, не обращая на это внимания, идут на построение сферы влияния («моё») ходами ч.3, 5. В этом варианте и у белых наверху создается очень хорошая сфера. *Я* бы на сегодняшний день оценил этот путь, как ортодоксальный, в некоторой степени.



Кстати, о ходе б.10. Моя рекомендация – в этой ситуации ограничивать свой выбор только этим ходом, *когэйма*.

После хода б.1 - иккэнтоби черные с удовольствием построят форму ходами ч.2, 4 и приобретут прекрасное сусоаки в форму иккэн белых («сусоаки» или просто «сусо» – заглядывание в форму, сферу неприятеля)*.

Какари ч.9 может иметь совсем иной путь развития, чем в этой встрече, и в некоторых партиях Исида-сан демонстрировал его.

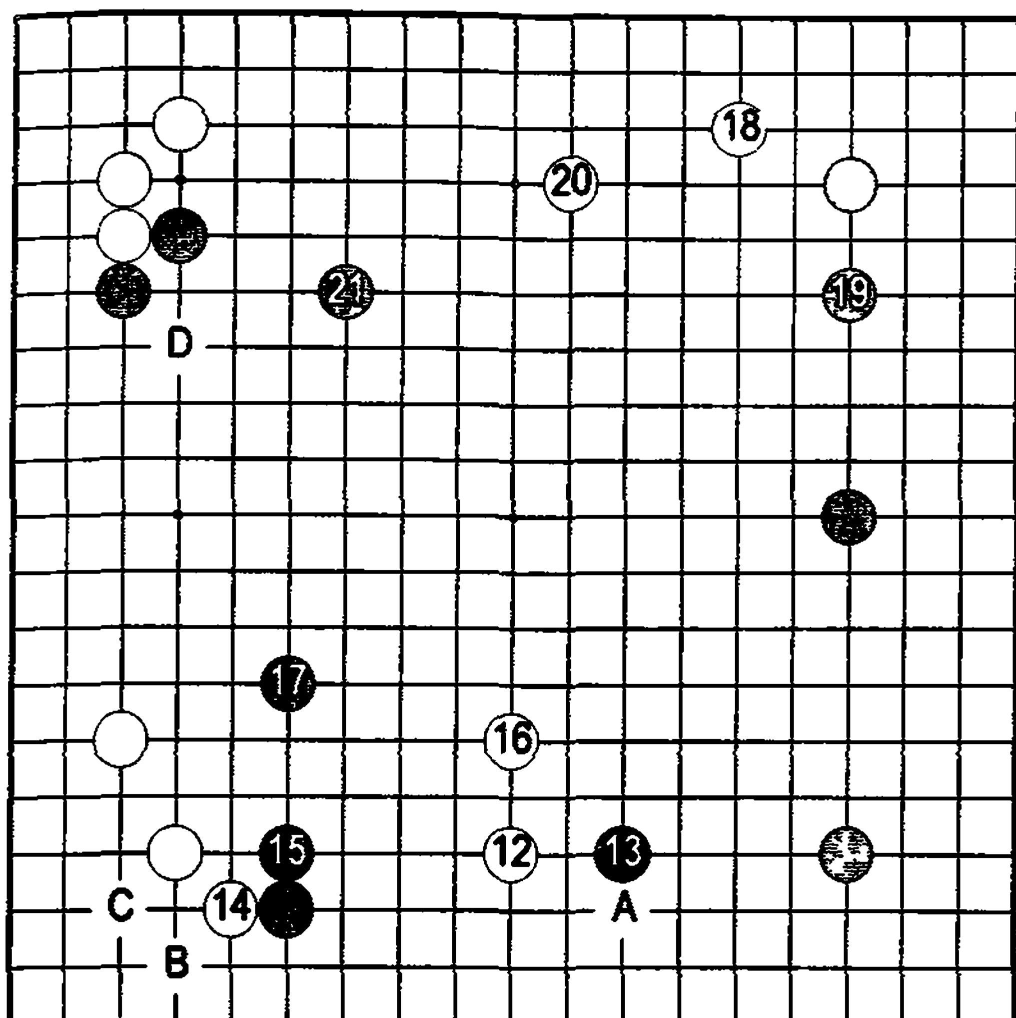


Например, ч.1. Если белые ставят какари б.2, тогда черные зажимают этот белый камень - ч.3 хасами. А дальнейший путь развития событий в углу вам хорошо знаком. Ч.11 – торжественный заключительный аккорд в этой песне.

Во всяком случае, выбор хода ч.1 на последней диаграмме считается простым и, я бы сказал, банальным. Выбор же хода ч.11 (на основной диаграмме) с формой санрэнсэй создает впечатление, что камень «9» оставляется черными на растерзание. Однако по сути это не так. Скорее, это путь не скупца. И всё же в этом способе развития фусэки существует «плотное соседство добра и зла»; белым надо осторожно подходить к камню «9» и постоянно поглядывать на санрэнсэй справа, а черным – не кидаться деньгами ради счастливой жизни совместно с красивой формой санрэнсэй.

Итак, белым надо атаковать камень «9», как это делать?

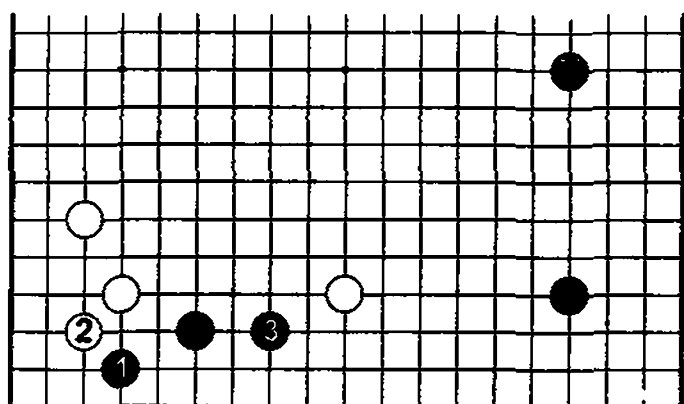
Глава 5.



Последовало б.12 - хасами. Все наблюдавшие за этой партией единодушно устремили свой взгляд на этот ход. Как распорядится Исида-сан ситуацией на нижней стороне?

По сути, у черных выбор небольшой – всего два варианта.

Первый – ч.13. Это – атака с тыла с угрозой окружения. Сказать, что этот ход «рычит» нельзя, но и «мяукающим» его не назовешь. Однако надо хорошо понимать, что для формы санрэнсэй именно *высокий* камень «13» может быть хорошим подспорьем. В эту систему фусэки игра в пункт «А» никак не вписывается.



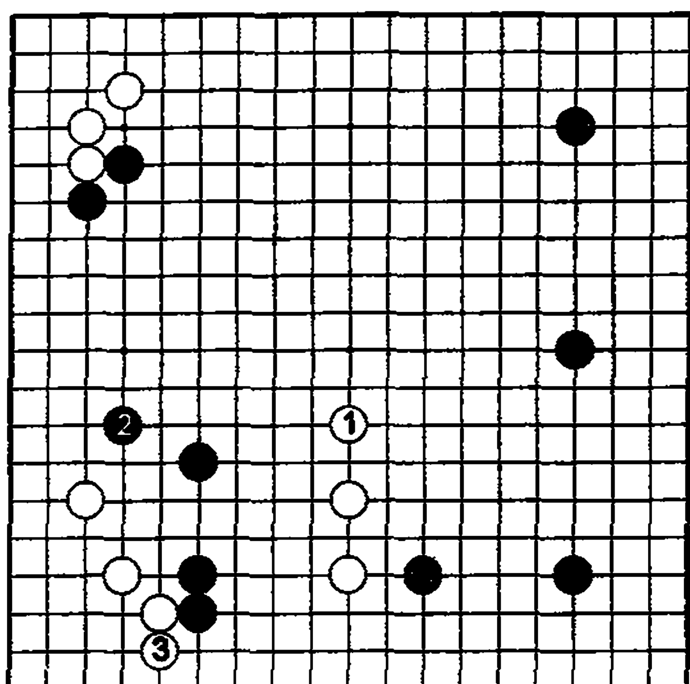
Второй вариант показан на дополнительной диаграмме. Это –игра ч.1, 3 с характерным для этой формы растеканием по третьей линии. Борьбы в такой игре не ощущается, небо чистое и летают бабочки.

Вам известно, что за право первого хода черные дают белым коми. Так вот, если бы не было коми, то все эти «бабочки» устраивали бы черных. И ещё, более важное. А зачем тогда черные построили санрэнсэй?! Чтобы получить там благоухающие земли? Сочетание «танковой колонны» справа с «бабочками» слева выглядит, конечно, поэтично. Но бой есть бой, и надо думать о снарядах для машины созданной справа – санрэнсэй.

Косумицукэ - б.14 – естественное решение. Хотя имеется большое желание сыграть в пункт «А». Ч.15 - мучительно, но надо. Б.16 – единственный способ избежать ненужного кровопролития на нижней стороне.

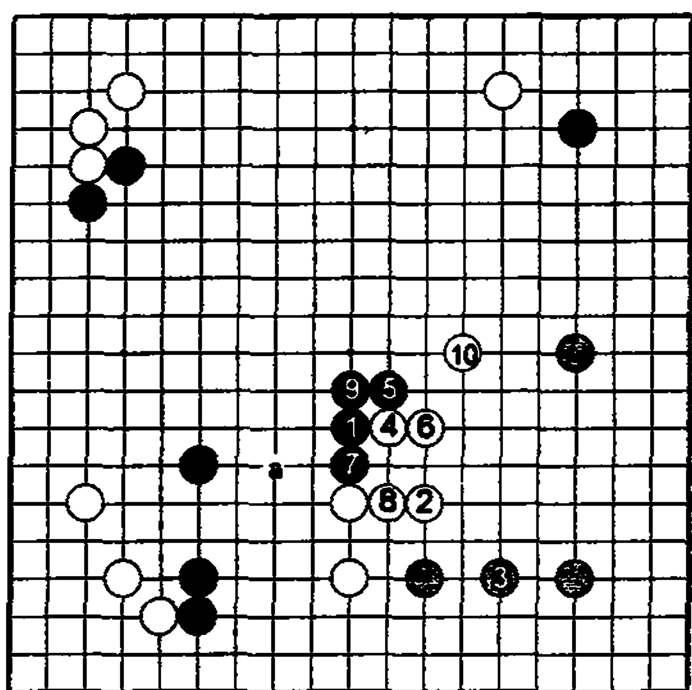
Ч.17 - легкое движение. У черных, конечно, имеется прыжок в пункт сансан - «С», но сейчас черным важнее иметь легкую форму - сабаки.

Теперь давайте поговорим о розыгрыше наверху - б.18, 20.



Это – стиль Рин-сан. Что касается его объяснений по поводу выбора этих ходов, то он ответил одним словом: «мучительно». У белых имеется простое тоби - б.1. Если черные создают форму ходом ч.2 с подготовкой атаки на угол, тогда простая защита - б.3 легко гасит это намерение. В итоге на верхней стороне поле боя чистое, а внизу одной из сторон когда-нибудь придется окунуться в синоги (синоги – выкрутиться из сложного положения)*. Все зависит от ситуации наверху – как развернутся силы там, так отзовутся формы, стоящие внизу. Такое подвешенное состояние камней не устроило белых.

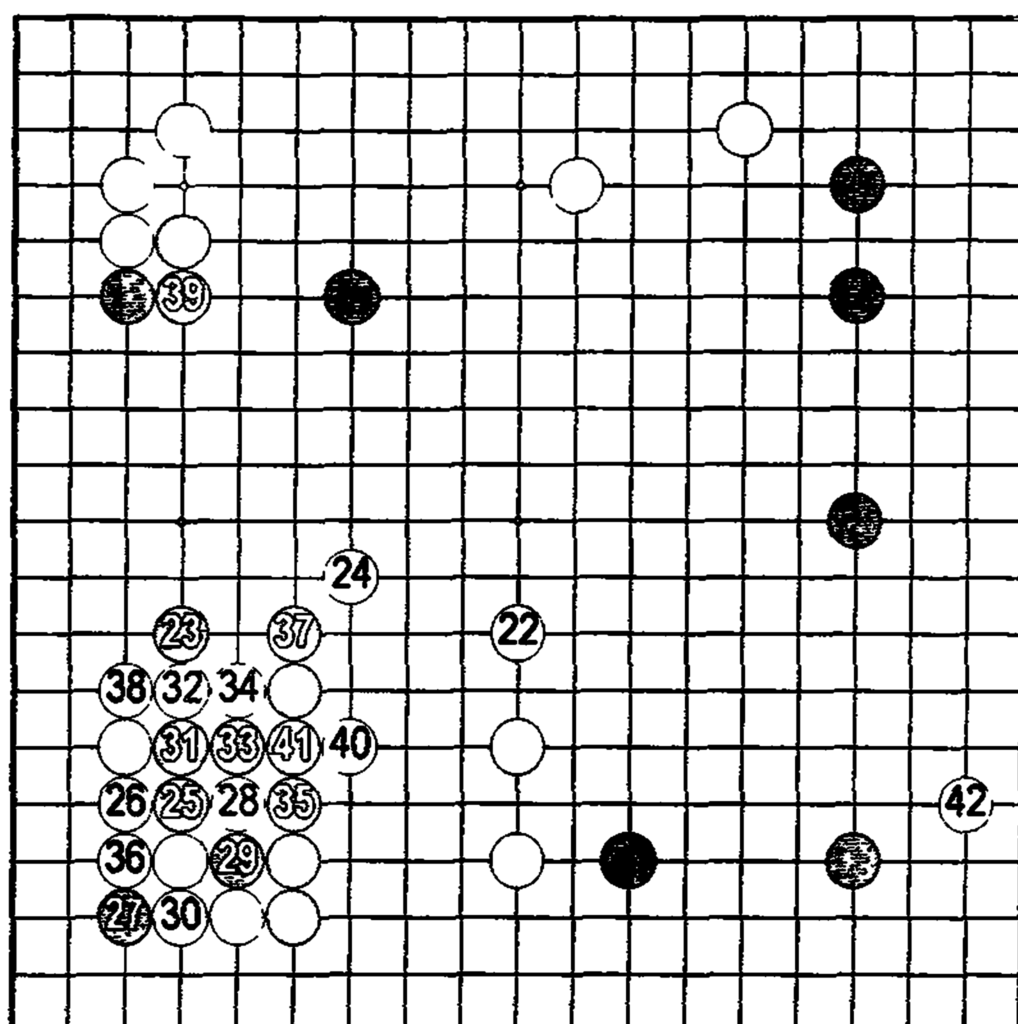
Интересно отметить ещё одну вещь в этом обмене ходами. Она касается ответа черных на ход б.18.



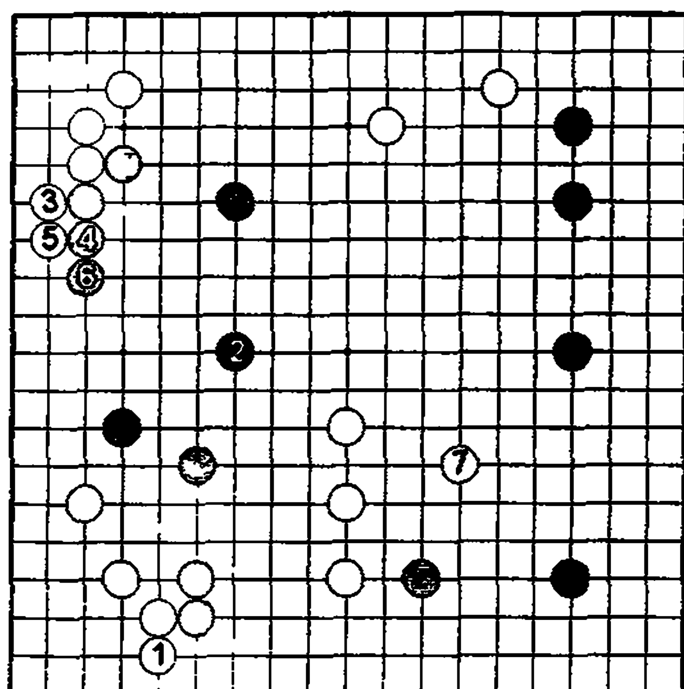
Нельзя отрицать, что у черных внизу имеется удар боси - ч.1. Однако, ох, как это не вовремя выглядит. Несомненно, у черных в руках имеется сильный меч, но зачем им махать в полной темноте?! Посмотрите один из вариантов возможного продолжения. Ходами б.2 - б.8 строится самодостаточная форма, и теперь санрэнсэю черных нечем похвастаться. Ацуми белых, расположенное в центре неумолимо «вплывает» на правую сторону. Это – одна возможность белых. А как насчет контратаки в пункте «а» после боси черных? Оба варианта никак не могли устроить Исида-сан.

Конечно, ставя камень ч.19, Исида-сан уже знал, что далее последует его любимый ход ч.21.

Думается, что игру черных в пункт «D» (вместо хода ч.21) с дальнейшим развитием дзёсэки в левом верхнем углу не стал бы играть спортсмен высокого любительского уровня. Тогда что же говорить о профи?



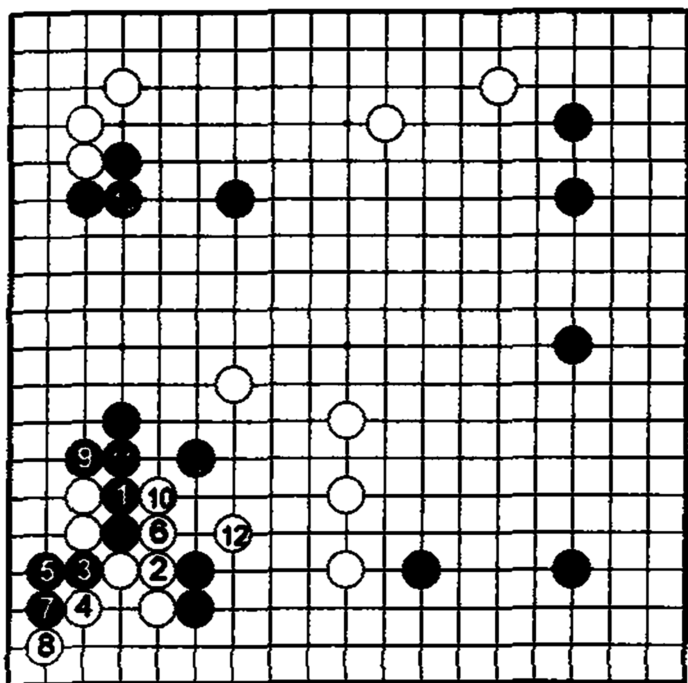
Ч.23 и б.24 – взаимное развитие форм.



Как вы помните, на ход ч.23 существует укрепление угла ходом б.1. Далее у черных появляется интересный ход ч.2, создающий мощный кулак в центре. Игра б.3, 5 – выгодное кикаси, и его упускать не стоит. И, наконец, белые направляют пику в сторону формы санрэнсэй – б.7. Это - очень хороший пункт. В этом районе теперь предстоят жаркие и трудные бои.

Но что удивительно. Если сравнить последствия хода б.24 и только что показанный вариант, то между ними большой разницы совсем не видно. Боги добра и зла ведут себя одинаково везде.

Сначала ч.25, а затем немедленно в сансан - ч.27. Роль этих ходов достаточно очевидна – привести формы обеих играющих сторон в этом углу к окончательной стабилизации. Ч.25 - совершенно профессиональный ход, сопровождаемый запутанными вариантами.

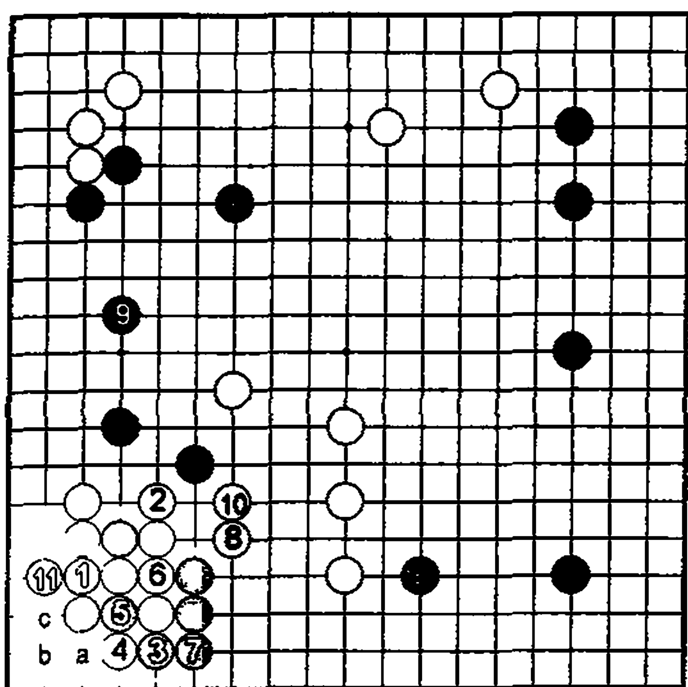


Например, вместо хода ч.27 существует осаэ - ч.1. Б.2 - терпеливое выжидание с окончательным утверждением на нижней стороне - б.12. Однако в награду черные получают соединение - ч.13. Можно было и отказаться от хода б.12, но это привело бы совсем к другому результату.

Конечно, то, что Исида-сан не применил этот вариант, не следует, что он не понравился бы Рин-сан.

Б.28 - контратака. Ходами ч.29 - ч.35 берется в плен камень; форма черных стабилизируется. Но и белые получают в углу прочные очки.

Давайте посмотрим интересную трансформацию в этой борьбе.



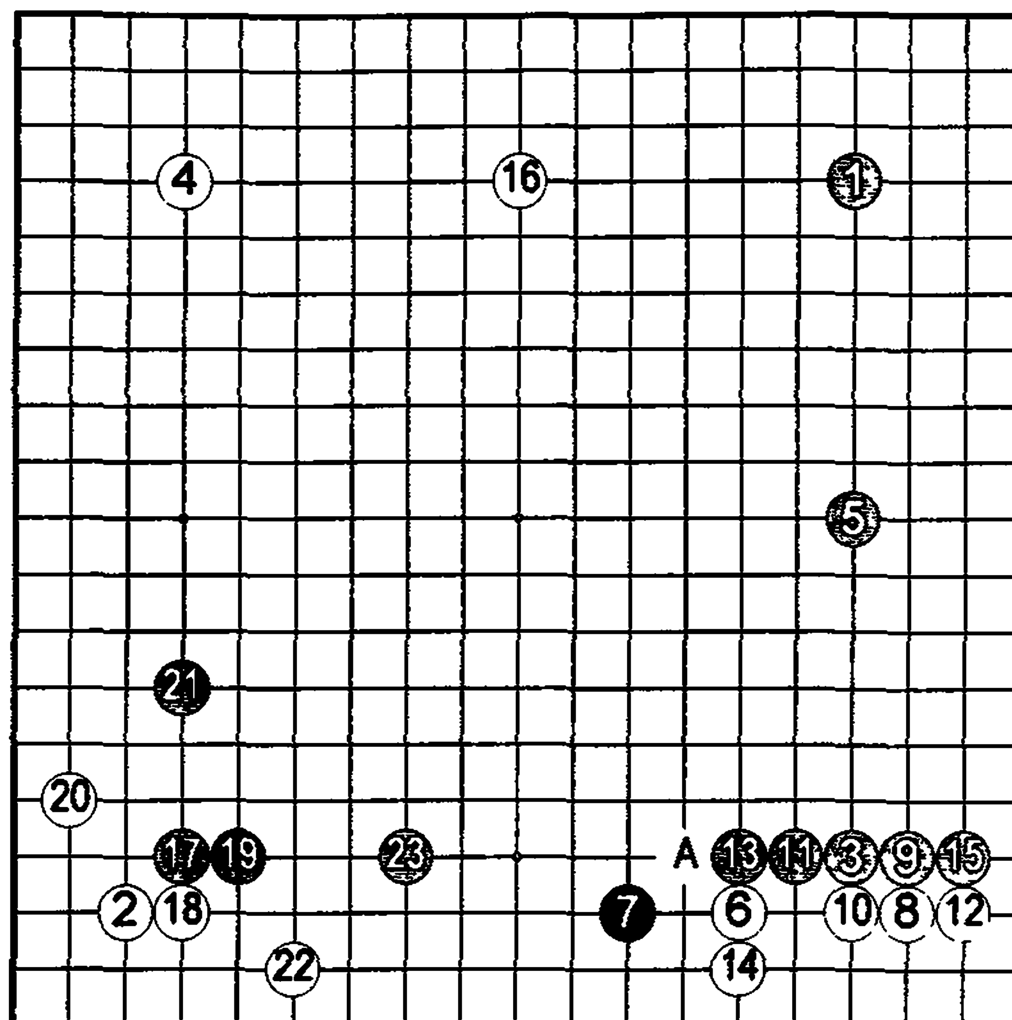
Вместо хода ч.29 очень заманчиво сыграть ч.1 - разрезание. Б.2 - вынужденный ход, а ходом ч.3 черные соединяются. Б.10 - дэгири – право белых. Если отказаться от хода ч.11, то после б.«а», ч.«b» и б.«c» в конечном итоге в углу произойдет ко-борьба. Сказать, что ситуация благоприятна для черных не могу. Однако и у белых не видно, что они получили что-то хорошее.

Итак, трудный бой в углу закончился, где белые к концу партии получили 12 очков. Теперь настала очередь заняться поиском хода на правой стороне, в форме санрэнсэй. События, происшедшие на левой стороне, имеют смысловое значение для правой стороны. Сейчас для организации ближнего боя никак нельзя ослаблять накал борьбы на доске, для этого и была организована канонада слева.

Положение черных таково, что назвать сейчас их санрэнсэй прямым оружием не возможно. Это, скорее, косвенный арсенал, грозно глядящий на противника и, как бы, предупреждающий его о своих высоких возможностях. Кстати, именно Исида-сан мог так умело демонстрировать в своих партиях такой характер формы санрэнсэй. В современном го этот скрытый воинственно настроенный дух санрэнсэя уже хорошо известен многим игрокам и поэтому к нему подходят всегда осторожно, не взирая на свою силу.

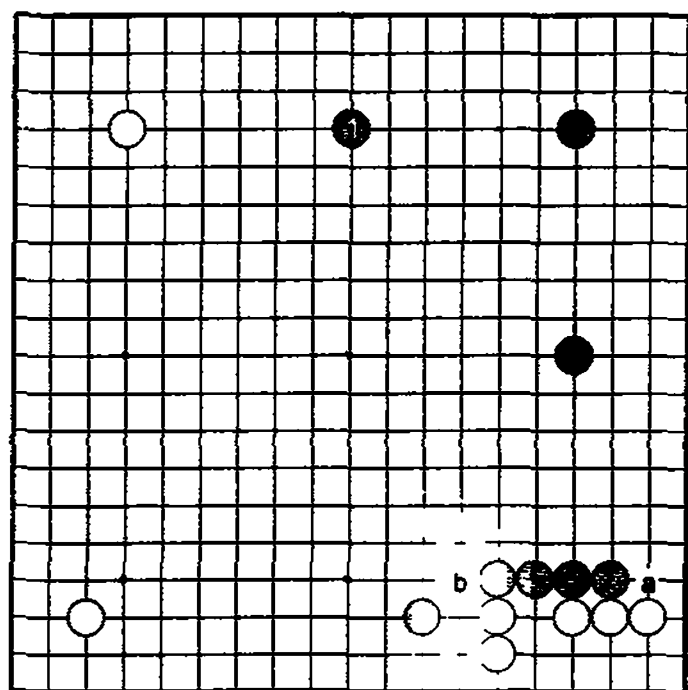
Партия 2.

● - *Тё Тикун.........*○ - *Исида.*



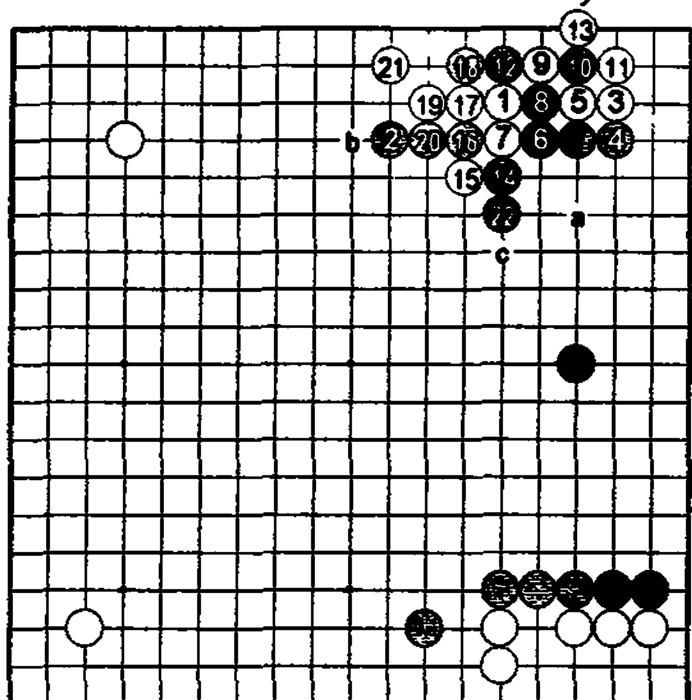
Молодой Тё-сан тоже с любовью относится к санрэнсэю. Вообще манера играть санрэнсэй становится всё более и более популярной. Во всех партиях го демонстрируется пылкое и задорное и поэтому, пожалуй, оно так близко молодежи.

После хода ч.15 на доске получилось энциклопедическое современное санрэнсэй. Эта форма фусэки – самая модная. Однако надо понимать, что ход ч.15 – это важный момент в этом фусэки. Существует множество других вариантов, всё зависит от вашего вкуса и настроения.



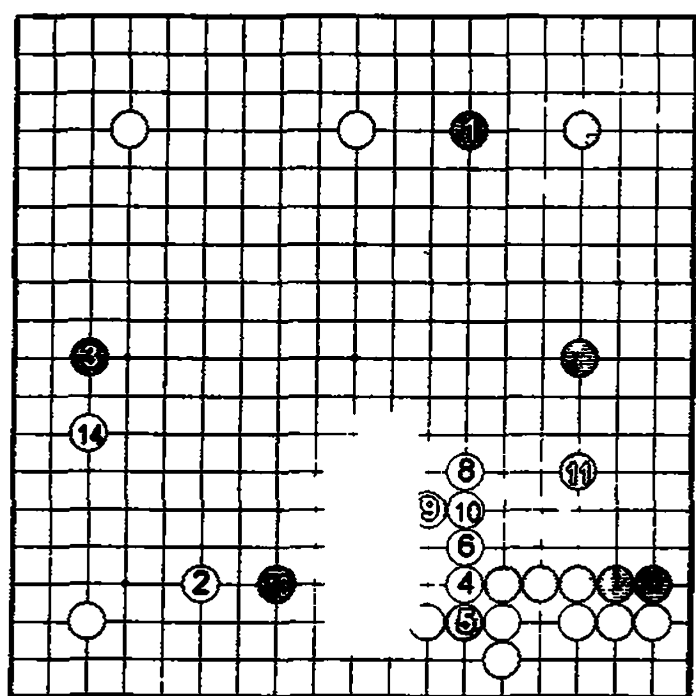
Посмотрите другой вариант. Ч.1 - одно из известных продолжений. Отказ от осаэ в пункте «a», конечно, создает благоприятные условия для ханэдаси белых в пункте «b». Однако взамен этой слабости черные получают наверху и справа богатые возможности. Вообще ход ч.1 это игра на баланс, которую надо хорошо понимать.

Ход б.16 - необходимое «выплескивание» в сторону санрэнсэй. Это – самое большое место, «оба».



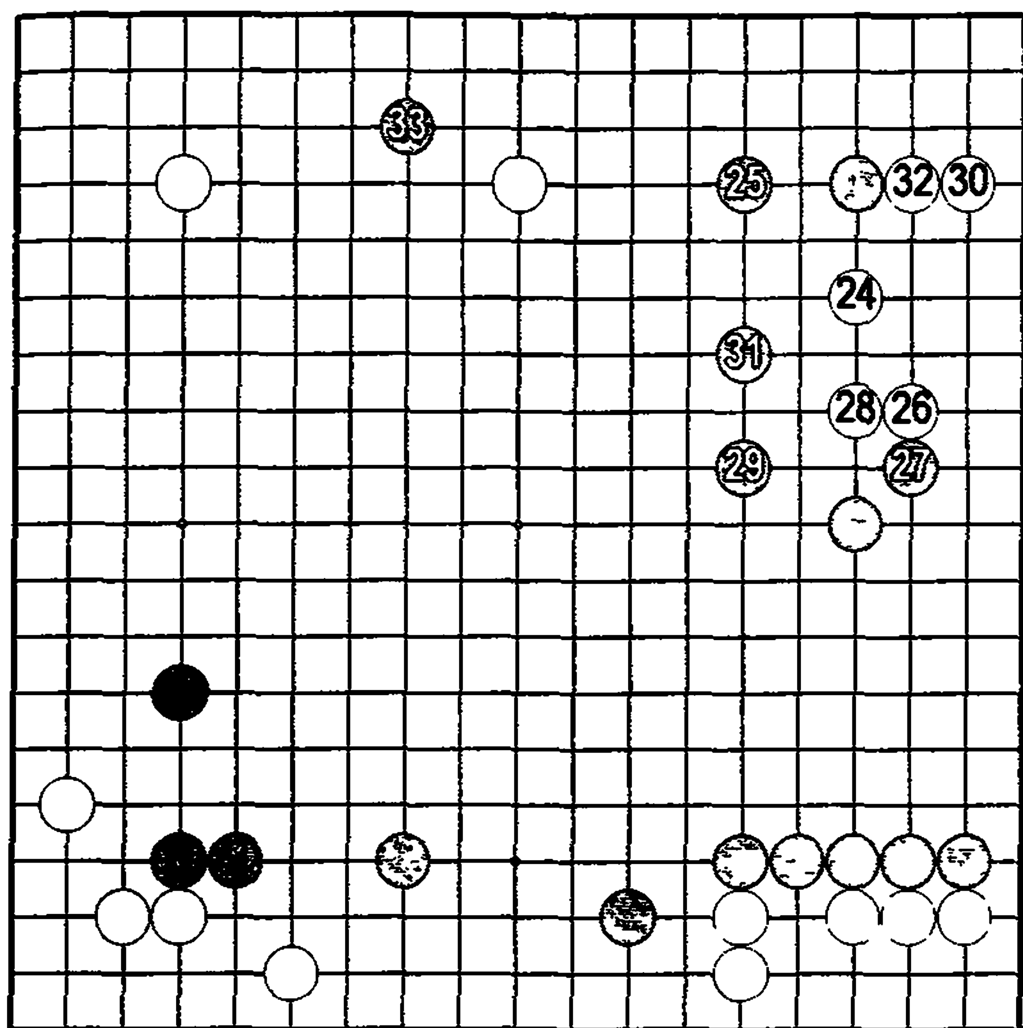
Игра б.1 - какари считается поспешной. Черным не стоит отвечать простым тоби в пункт «а». Если будет так сыграно, тогда белые получат важный пункт «оба» - «b». У черных имеются и другие ходы, кроме ч.2. Например, иккэнбасами в пункте «19». Я в таких случаях предлагаю играть никкэнтакабасами - ч.2. А после прыжка - б.3 пошел бы на дзёсэки ч.4 - ч.22. В результате углы белых изолированы, а черные получают внушительную зону на правой стороне. Это – отличное «омоё». Конечно, белым в этой обстановке немного лучше сыграть тоби в пункт «14» (вместо б.3). Но и тогда у черных имеется неплохой план - ч.«а», б.«10», ч.«3», б.«21» и ч.«с» с получением хорошей формы. Вообще, эти варианты вы уже смотрели на предыдущих страницах книги, надо только усвоить их смысл и немного поработать с ними на практике.

Вернемся к основной диаграмме. После хода б.16 у черных появляются некоторые трудности в выборе следующего плана действий. Именно *плана*, а не просто хода. Игра, начинающаяся с катацки - ч.17 и до хода ч.23, является классической формой. Однако надо отметить, что после розыгрыша этого варианта пункт «А» для белых перестал быть соблазном. Острый бой, связанный с этим дэгири, начинать сейчас белым совершенно не кстати.



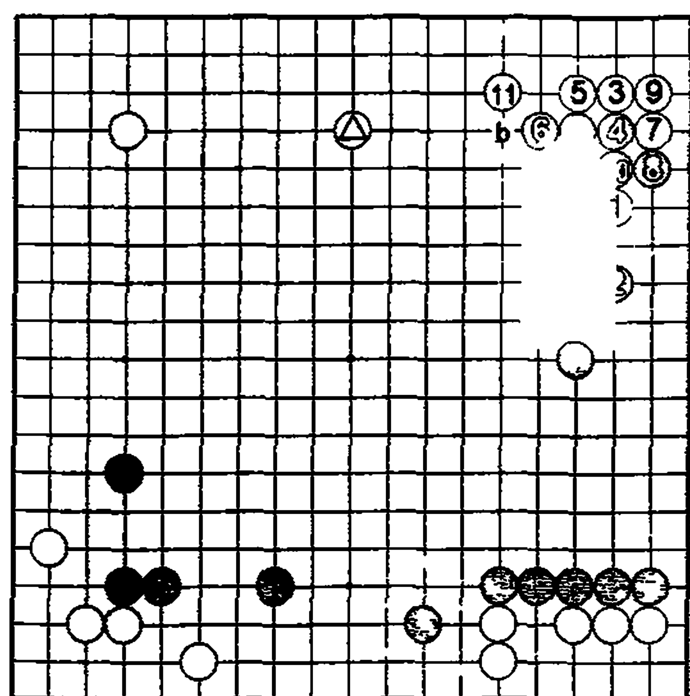
Игра цумэ - ч.1 нормальный ход, так играют многие. Давайте посмотрим, что может случиться далее. Б.2, ч.3 – взаимное приобретение пунктов «оба». Вот теперь у белых появляется возможность сыграть агрессивное дэгири - б.4. Дальнейшая перестрелка в этой зоне – один из возможных продолжений такого боя.

Итак, после хода ч.23 у черных в центре образовалась сильная позиция, это хорошо видно. Сейчас белым надо организовать такой бой, чтобы можно было успешно подготовиться к гашению этой силы черных. В го такая ситуация называется «амаси», Это – термин го и означает (вкратце) «почва для посадки зерна». Действительно, сейчас сложилась на доске такая ситуация, что успех партии зависит от умения ловко погасить эту силу черных внизу.



Исида-сан поставил какари б.24 и вдруг… б.26 (?). Однако этот ход представляет особый интерес. Это связано с общей ситуацией на доске. Ход ч.25 – безусловен, а против хода б.26 желательно ударить мощным кулаком - ч.27, 29. Игра б.30 обязательный путь успокоения формы.

Давайте посмотрим стандартный вариант розыгрыша в углу, связанный со всевозможными какари.

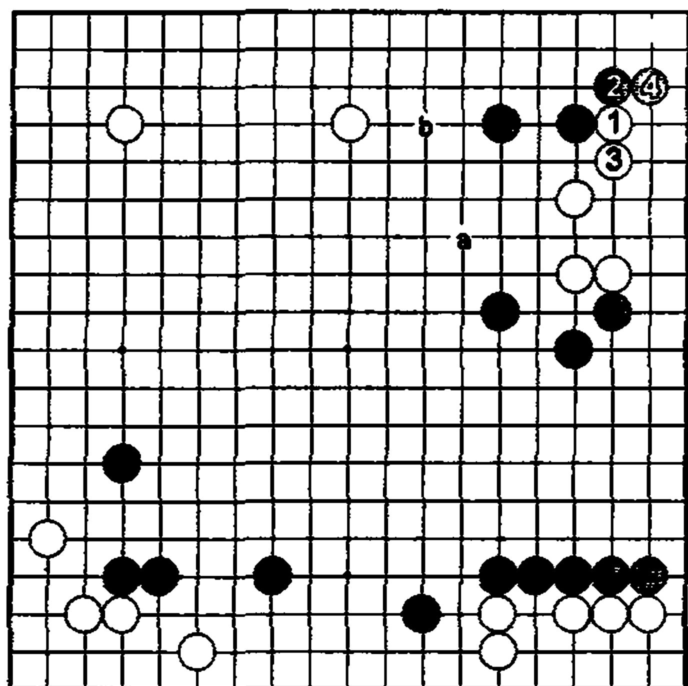


Например, после обычного какари - б.1 и хасами - ч.2 белые прыгают в угол, а черные строят стенку (часто какари ставится снаружи в пункт «11», но этот вариант мы не будем затрагивать). После хода б.11 положение камня △ выглядит как будто удачно. Но это не так. Вот если бы на ход б.1 черные ответили косумицукэ в пункт «10» и далее произошел обмен ходами б.«а» и ч.«b», тогда – другое дело. Тогда камень △ выглядел бы боевито. В случившемся же варианте белые легко отдали черным правую сторону, а «привязать» камень △ к назревающим событиям очень не просто. Мастер никогда бы не стал возлагать на этот

камень главную роль в этом спектакле. Для такого одинокого воина эта работа непосильна.

Теперь стоит поговорить немного о форме белых б.24 - б.30 и стратегии, связанной с ней в этом фусэки.

Б.30 – не трудный ход (по форме) и хороший.



Давайте сыграем по-другому – б.1, 3. Это цукэхики, несомненно, будет встречено мощным сагари - ч.4, которое не только укрепляет угол, но и ставит белую форму в подвешенное состояние. Такая игра белых совершенно нелепая. О таких ситуациях профи говорят, как о коренном изменении в сторону поражения.

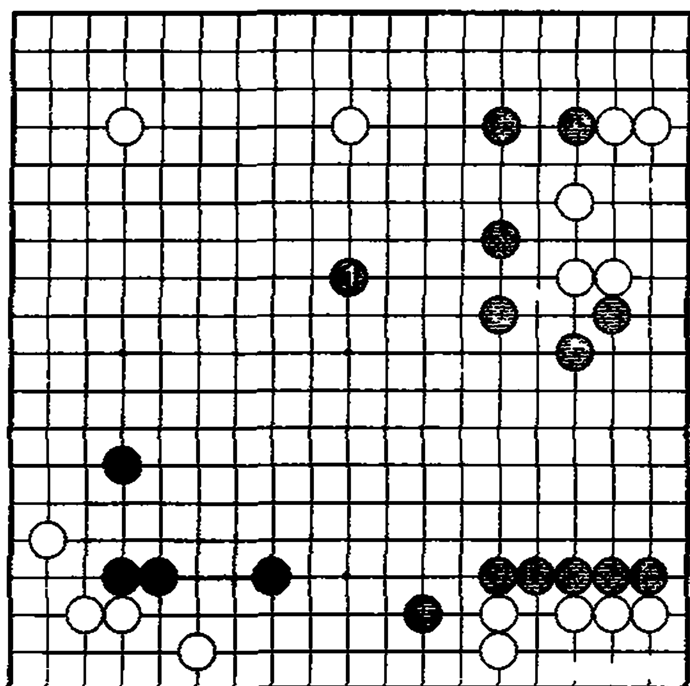
Вместо хода б.1 существует игра огэйма в пункт «а». Не плохое решение, но черные получают возможность ударить цумэ в пункте «b».

Итак, игра б.30, 32 – это путь скорейшего успокоения формы с уходом её от болевых воздействий противника.

Черным в свою очередь ничего не остается, как блокировать эту самодовольную форму белых. Собственно, ничего в этом плохого нет, да и лучшего черным пожелать нельзя.

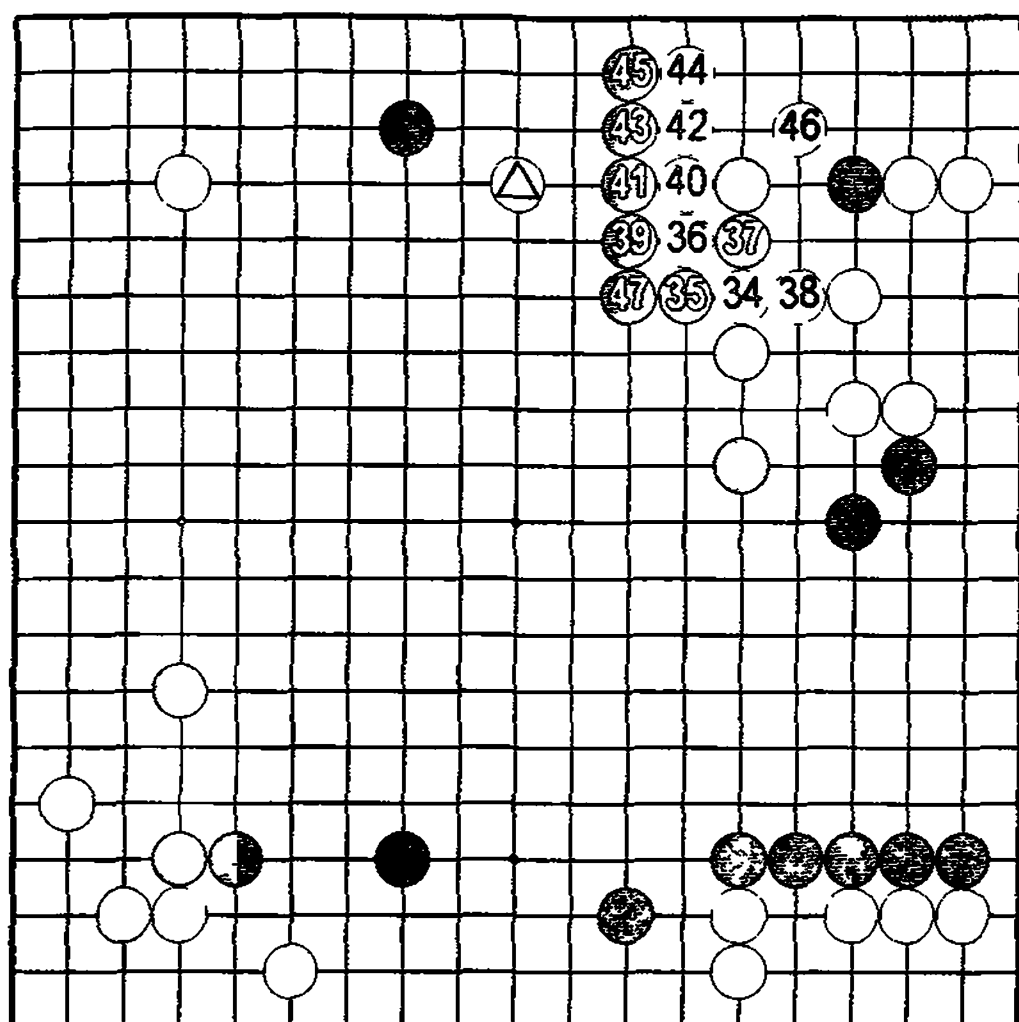
Тё-сан любит играть в стиле реального, правдивого (если можно так выразиться); он не соблазняется всякими фантазиями и замысловатыми сюжетами. Его игра отличается отсутствием миражей и «эффектного блеска позолоты», всё практично и точно. Мне нравится его стиль.

Но вот сделан ход ч.33. Это тоже стиль Тё-сан, но в этом ходе имеется небольшой привкус фантазерства. Дело в том, что после блокирующего хода ч.31 у черных образовалась внушительная зона влияния - «омоё». В такой ситуации ход ч.1, показанный на очередной дополнительной диаграмме, выглядел бы предпочтительней. Например, другой профи, Кобаяси Коити, никогда бы не упустил этот шанс. «Я с удовольствием вбил бы гвоздь в районе



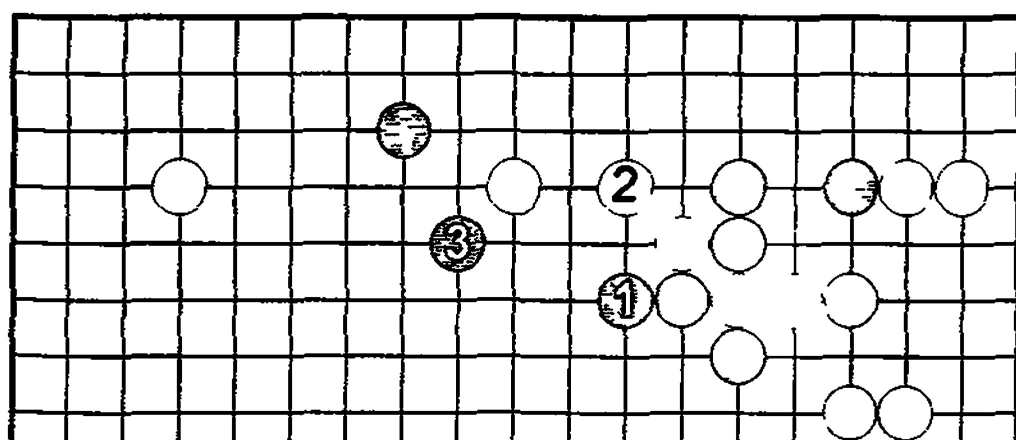
пункта «1»»: – так говорил он, когда мы обсуждали эту партию.

Ч.33 - это утикоми с легкой атакой одинокого белого камня. Однако мастер есть мастер и его, как воробья, на мякине не проведешь. Посмотрите, какое цунами закрутилось после этого хода черных.



Ходом б.34 Исида-сан бросается в атаку. Он отказывается от прямого бегства камня △. А к ходу ч.47 произошли разительные изменения в области правого верхнего угла. Белые получили там около 30 очков территории. Однако и у черных нельзя сказать, что игра получилась неумелой; их ацуми выглядит очень мощно, а камень △ совсем безнадежен. Совершенно понятно, что обе играющие стороны оказались довольны исходом этой драки. Попробуйте представить себя играющим белыми, а затем – черными, думаю, что ваша личность раздвоится, не правда ли? Очень сложно отдать предпочтение какой-либо стороне.

Ход ч.47 был завершающим. А давайте попробуем сыграть в этот пункт вместо упрямого хода ч. 39. Этот путь нашел при обсуждении партии Исида-сан.



Итак, ч.1 - ноби. Выглядит этот ход ловко. Исида-сан считал, что с разрезающим камнем придется расстаться. Игра б.2 совершенно ужасна из-за простого накрывания белой формы ходом ч.3. Образовавшийся сэмэай для белых гибельный.

Давайте попробуем на ход нобИ ч.1 сыграть по-другому. Например, б.2. Но в этой борьбе у черных появляется прекрасное тэсудзи - ч.5. А после хода ч.9 форма черных устойчива, и те 30 очков белых в углу испаряются. Мало того, после хода б.8 белые получают сильную форму, но куда её пустить?! Беда в том, что она совершенно не эффективна из-за стоящего по близости камня △. Этот камень, как узелок на петле, осталось только потянуть за веревочку. И, наконец, для «омоё» черных не случилось никаких трагедий. Наоборот, зона в центре готова развиваться и далее.

Итак, пора заняться некоторой оценкой получившейся позиции на доске. Сначала – о территориях.

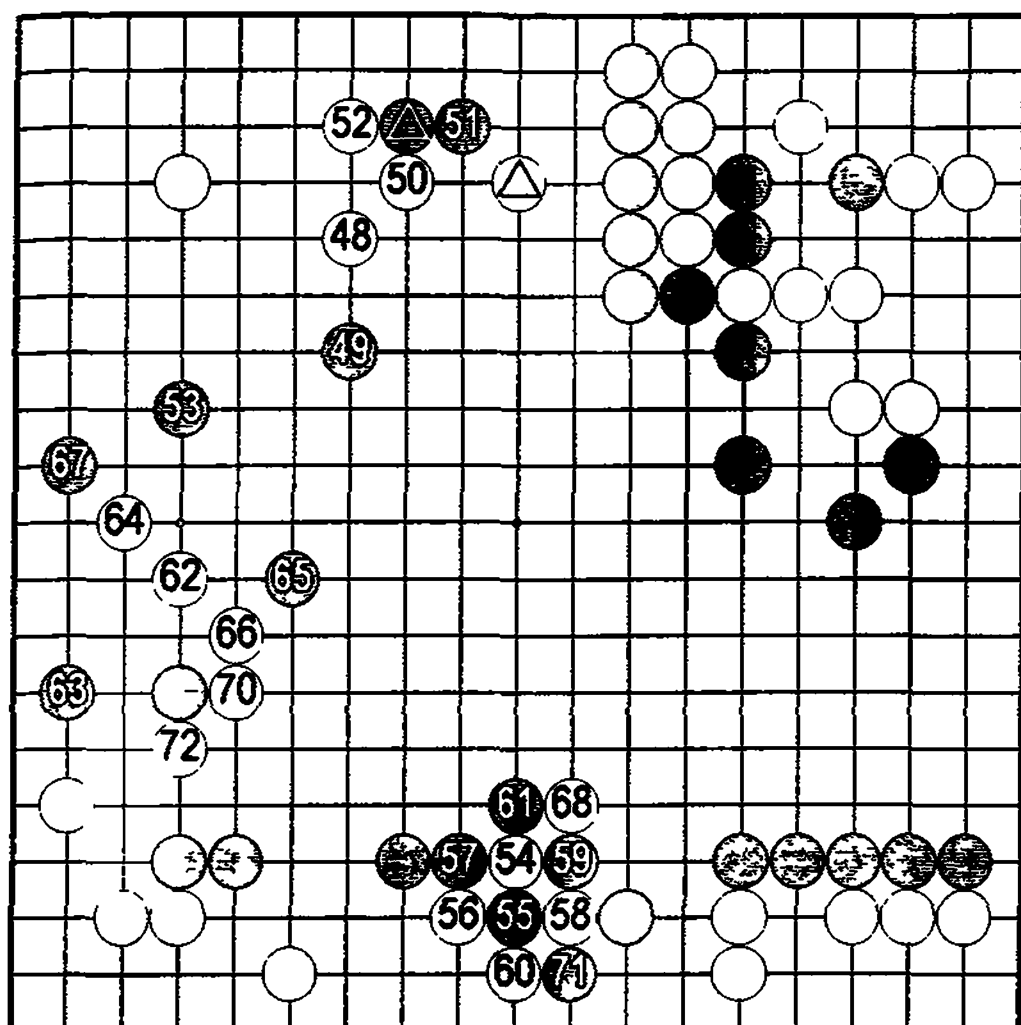
У белых в трех углах около 50 очков– 30 крепких очков в правом верхнем, 10 слабых очков в правом нижнем и 10 крепких очков в левом нижнем углу. Надо ещё прибавить 5 очков коми и 5 очков за право следующего хода (б.48). Итого – 60 очков.

Что касается черных, то у них на правой стороне и в центре не более 60 очков, но сказать, что они сейчас проигрывают нельзя. Нельзя сбрасывать со счетов и то, что у черных наверху имеется высокий потенциал. Это хорошие прииски, и они могут принести ощутимый доход. Но этот расчет ведется так сказать в статическом режиме. В го существует и динамическая оценка позиции.

Сейчас ход белых. Давайте поищем ход интересный для нас, как учебный. Это и будет нашим динамическим мерилом – поиск следующего хода и плана действий.

В первую очередь хочется посмотреть игру ханэдаси - б.1, 3. Такая игра для белых всё-таки ещё не созрела. В данной ситуации черные своей огромной машиной просто раздавят белые камни. Если играть белым внизу, то, пожалуй, только утикоми в пункте «а» реально в какой-то степени. Тогда удар б.1, 3 может косвенно хорошо послужить.

Справа и слева пока стоит тишина, там слышно только далекое и низкое гудение мощной машины, как шум трансформатора при закрытых дверях. Остается только верхняя сторона, о которой пусть скажут наши участники этого боя. Это и станет тем учебным материалом, который нас учит правильной оценке позиции.

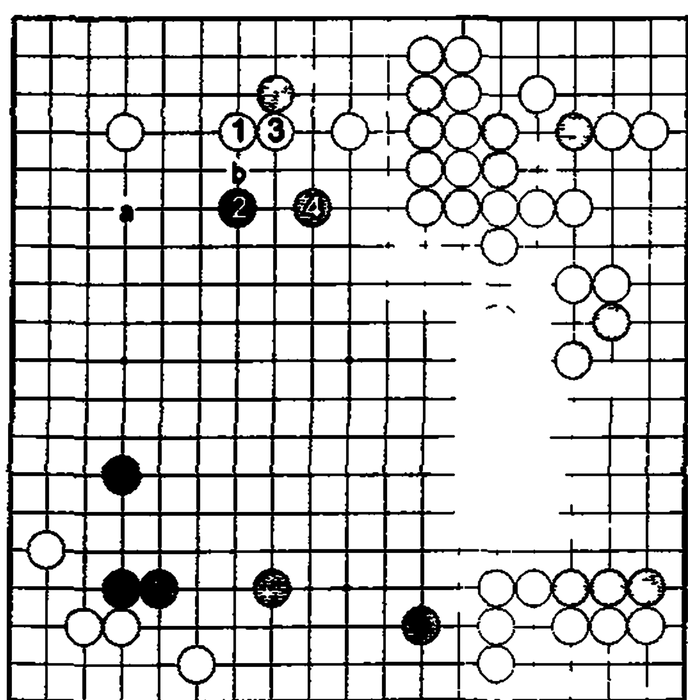


ч.69 - взятие ко

Б.48 - постепенное гашение «омоё» началось.

Конечно, игра б.1, 3, показанная на дополнительной диаграмме (смотри ниже), очень ловкая. Но после простого ответа ч.2, 4 сфера черных становится настолько непробиваемой, что впору и мечи чехлить. Но восхищает в этой ситуации и то, что вместо хода ч.4 можно с не меньшим успехом играть и в пункт «а».

Если на ход б.1 (на той же диаграмме) черные поставят осаэ в пункте «3», то после ответа б.«b» (или тоби в пункт «2») начнется успешное кэси черного «моё».



Б.48 - высокое положение белого камня. Сдерживание - ч.49 - боси надо признать обязательным. Что же касается камней △ и △, то потерять боси (ч.49) ради того, чтобы вступать в полемику между ними, выглядело бы не по-хозяйски.

Ч.53 - хорошо сбалансированный ход. У него имеется широкий выбор продолжений.

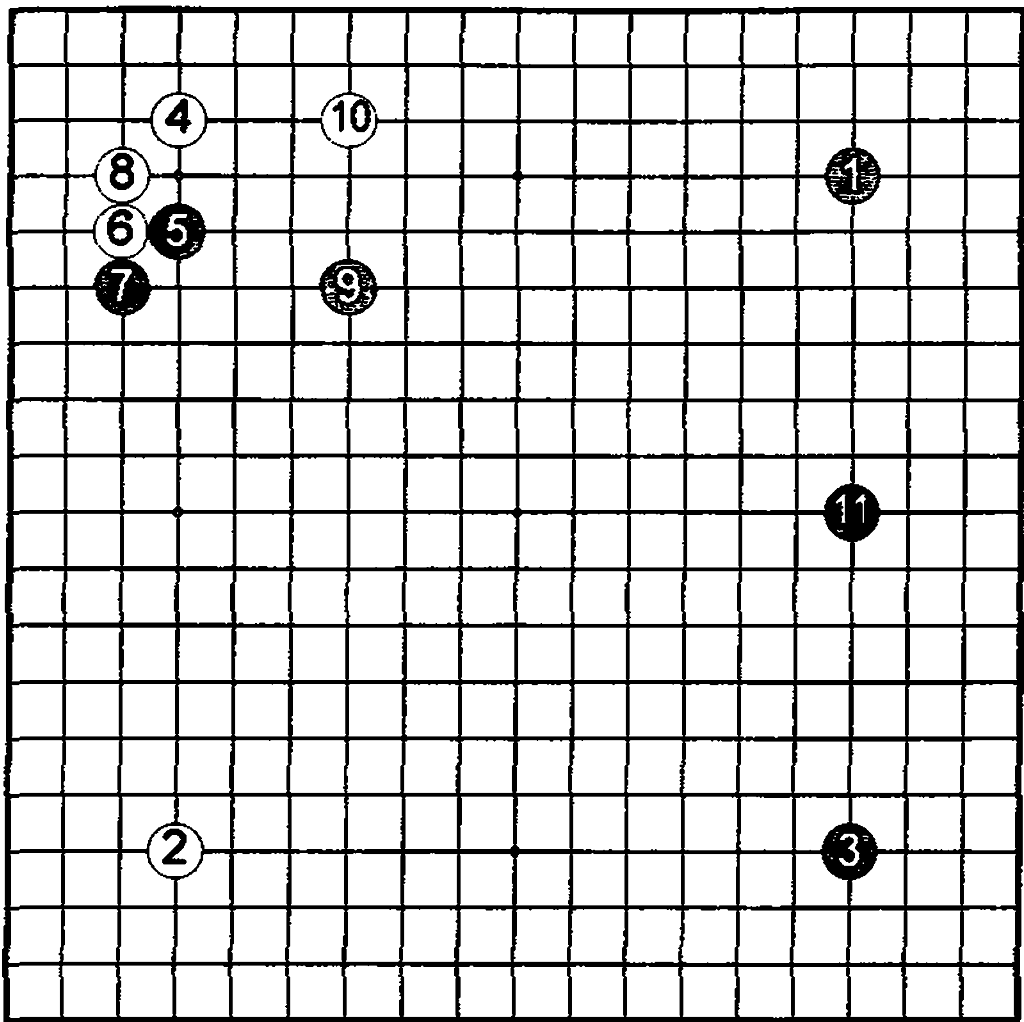
Что касается возникшей ко-борьбы на нижней стороне, то черные уверенно закрывают её и тем самым окончательно стабилизируют ситуацию на нижней стороне.

Итак, показанная партия отлично демонстрирует способность формы санрэнсэй создать большую сферу в центре доски.

Современное санрэнсэй-фусэки профи.

Партия 3.

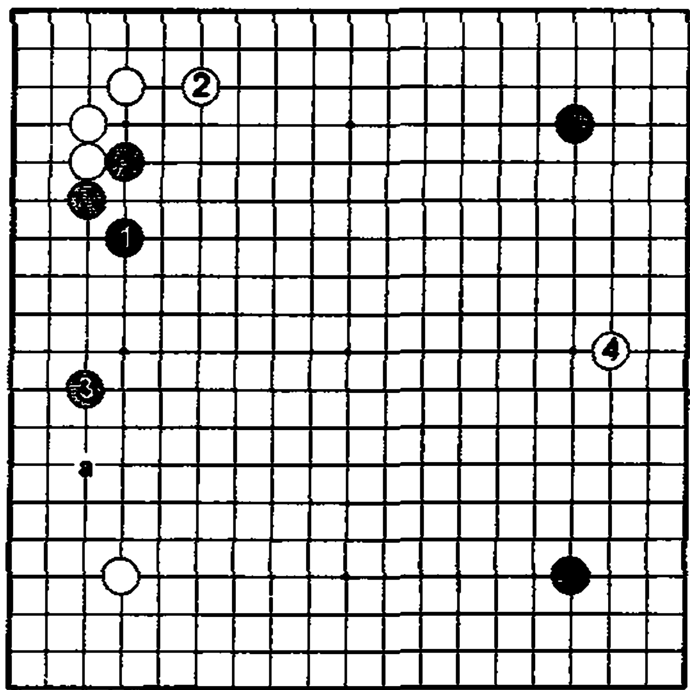
● - *Като Масао* ……… ○ - *Ханэ Ясумаса*



Ханэ-сан когда-то называли бриллиантом Востока. Он в свои молодые годы демонстрировал высокий профессионализм в игре.

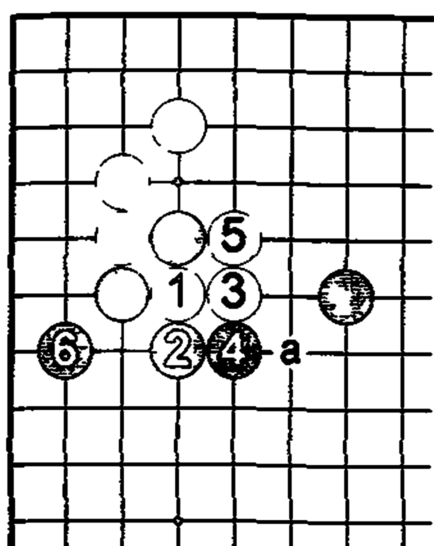
В предлагаемой партии Като-сан так умело применил санрэнсэй фусэки, что этот способ стали называть иногда его именем.

Во-первых, вы видите интересный ход ч.9. Случается, что среди любителей этот ход называют сумасбродным. Однако надо знать, что он может иметь как добрые последствия, так и нести зло в последствии. Всё зависит от умения правильно его применять (реализовывать).



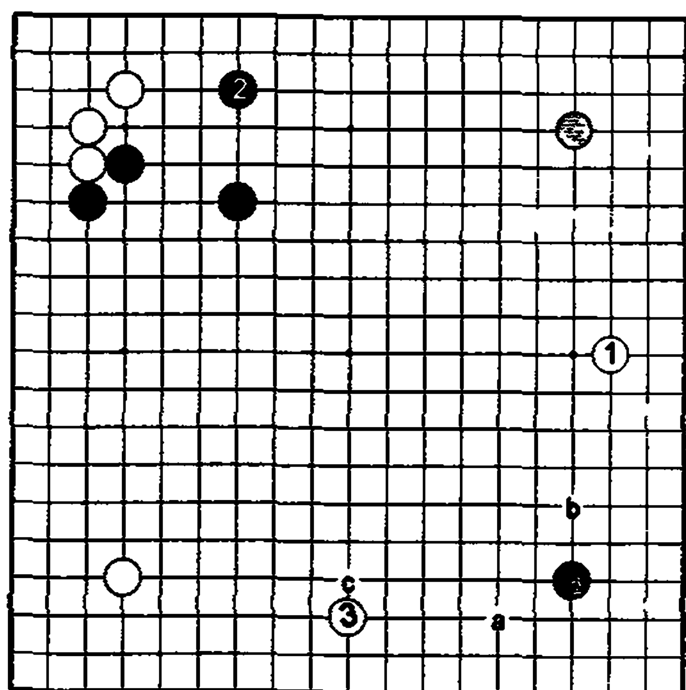
Обычно в этой форме ставится какэцуги - ч.1 с последующим хираки - ч.3. Это – обычная форма и ей надо посвящать отдельный разговор. Однако знайте, что при построении такой формы белые могут легко разрушить санрэнсэй непосредственно в самом зародыше - б.4. Но не реже белые идут на цумэ в пункт «а», и многих такой путь устраивает.

Кстати, ход ч.9 выглядит как «нуэ» (мифическое животное с головой обезьяны, лапами тигра, туловищем енота, хвостом змеи и голосом дрозда)*, за которого никак не ухватиться. Для партнера наилучший способ – не размышлять об этом «нуэ», а просто развивать фусэки далее. Игра б10 - реакция на ход черных.



Игроки среднего разряда против хода ч.9 идут сразу на разрезание - б.1. Однако с этим способом игры спешить не рекомендуется. Черные могут незамедлительно атаковать этот камень - ч.2, 4, а затем поставить форму какэцуги - ч.6. Белые обычно выдвигают аргумент по поводу того, что могут далее поставить ханэдаси в пункте «а». Однако могу сказать, что для черных этот «удар» уже не опасен, т. к. они имеют боевитую форму и способны с этим выпадом белых успешно бороться.

Вообще-то ход б.10 в создавшейся форме фусэки вызывает сомнения. Черные, поставив ход ч.9 и получив ответ б.10, могут быть очень довольны. Теперь они могут удовлетворенно поискать большие пункты на доске.

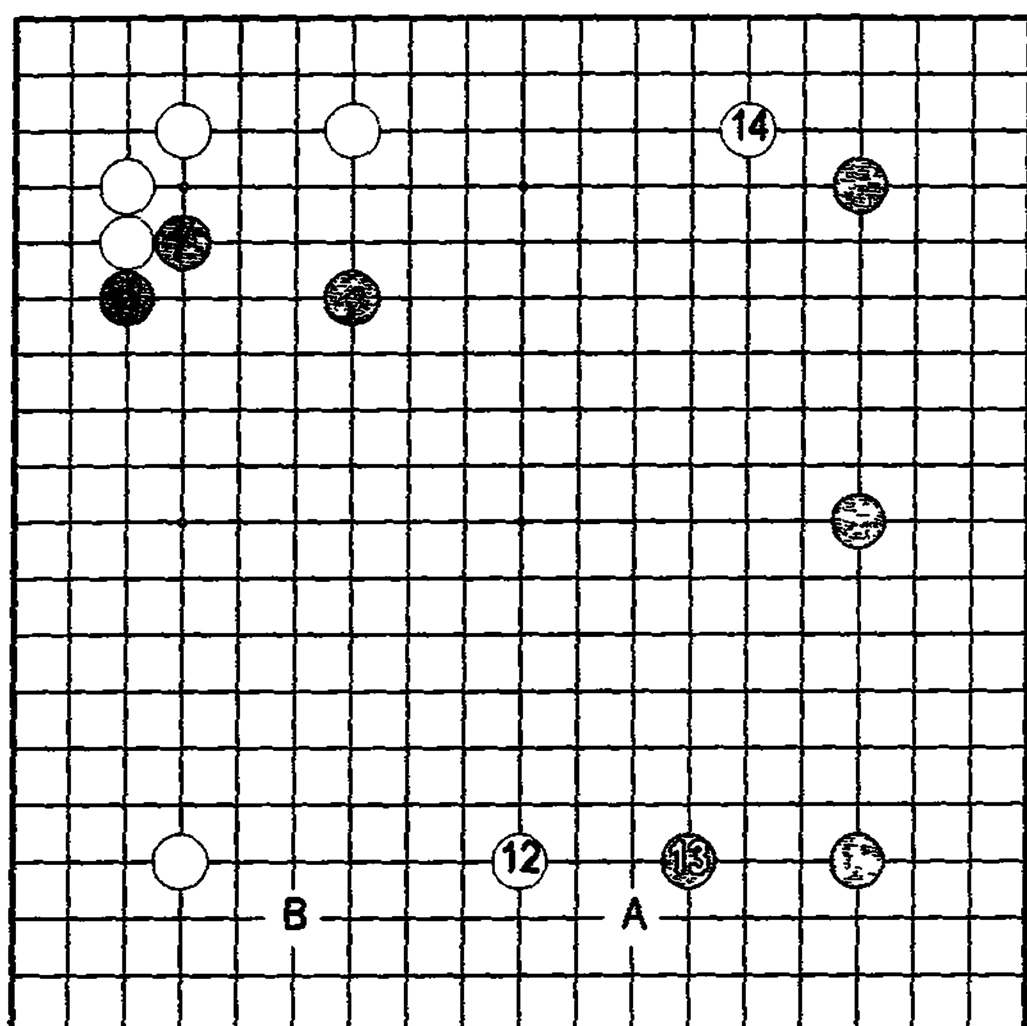


Если говорить о возможностях белых, то пользуясь появлением этого «нуэ» лучше, пожалуй, было не реагировать на этого зверя, а просто поискать большие пункты в позиции. Например, б.1 - вариути, разрушающее санрэнсэй. Если последует ч.2, тогда белым представится возможность получить ещё один пункт «оба» - б.3. Или вместо б.1 напасть на угол - б.«а». Если черные ответят тоби - «b», тогда взять пункт «c». Спору нет, ход черных на верхней стороне - ч.2 - хорош. Но если сравнить его с ходами белых на нижней стороне, то трудно считать такой обмен равным. Это же можно сказать и о случае с вариути - б.1.

Кстати ход б.10 – это форма никкэн и имеет небольшой «сквозняк».

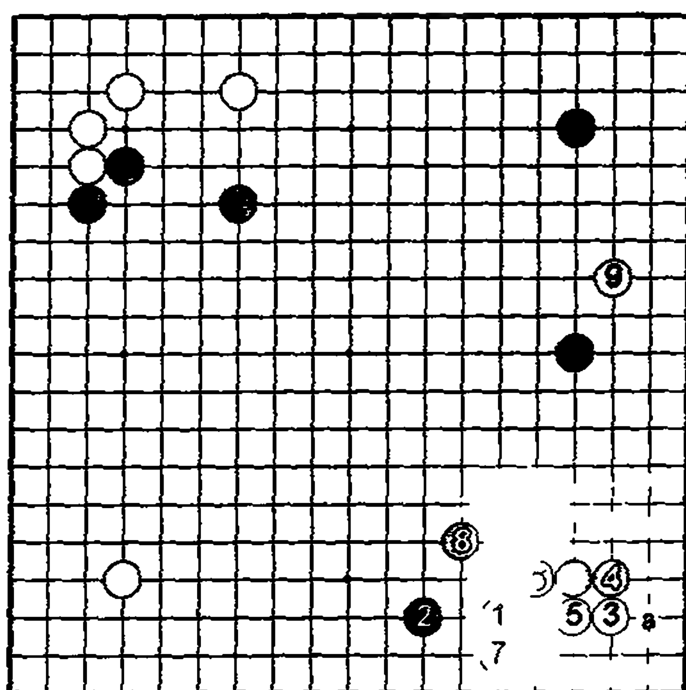
Идея хода б.10 заключена в том, чтобы энергично выйти из угла и далее устремиться вправо. Такой курс игры на сегодня считается уже устаревшим, т. к. доказано, что реализовать эту идею очень сложно, и для этого существуют более мощные способы.

Современное санрэнсэй-фусэки профи.



Итак, черные построили санрэнсэй. Последовал ход б.12. Это – пункт «оба» и больше о нем говорить, думаю, не надо; ход сам громко заявляет о себе. Ч.13 - очень хороший пункт. Существует игра в пункт «А» (вместо ч.13), но в этом случае сила санрэнсэй, направленная в центр, немного гаснет.

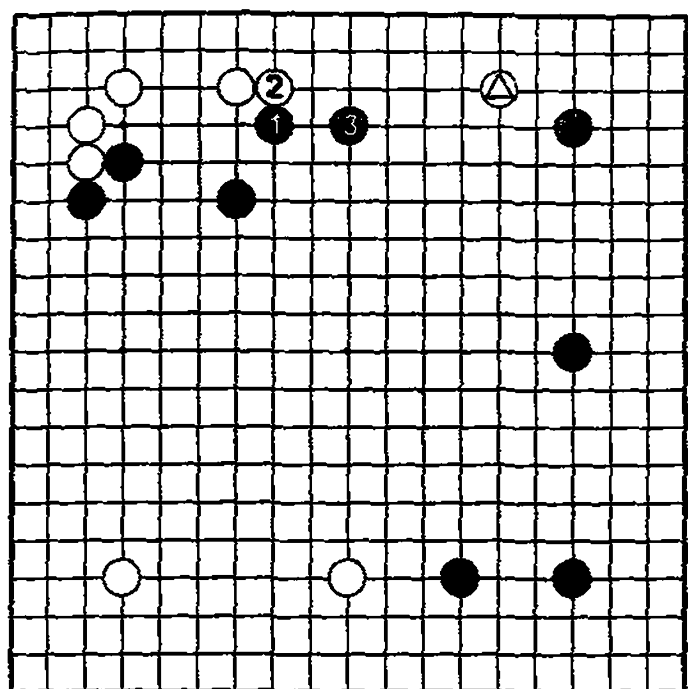
Если говорить о другом ходе (вместо б.12), то в первую очередь стоит сказать о ходе б.1 - какари. Игра хасами - ч.2, пожалуй, самая естественная реакция. Считается, что в данной позиции не имеет смысла играть сагари в пункт «а», лучше просто - б.7 и естественный ответ - ч.8. Б.9 - - это уже утикоми. Итак, с обеих сторон пушки полностью заряжены, и можно начинать сражение.



Вернемся ещё раз к ходу ч.13. Этот камень хорошо поддерживает идеи санрэнсэй, и мне такое фусэки нравится больше, чем показанное на дополнительной диаграмме. Такая моя оценка часто совпадает с мнением многих профи (и любителями высшего класса). Но это не значит, что она навязывается и другим, вкусы бывают разные.

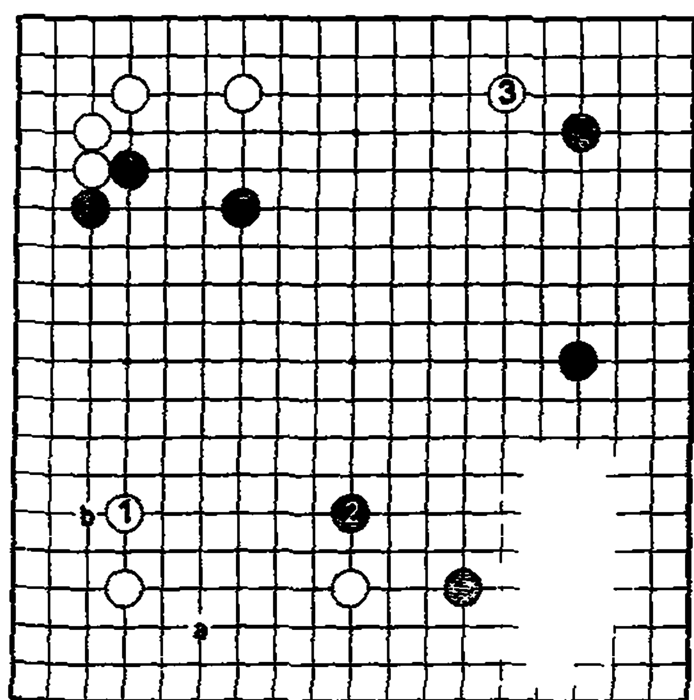
Во всяком случае, обмен ходами б.12 и ч.13 выглядит мощно и современно. Но вот поставлен камень б.14. Клеймить этот ход словом «сомнительный» (как часто комментируется в таких случаях) я бы воздержался. Однако для лучшего понимания принципов фусэки (фусэки в *общем понятии*, а не конкретно этого) поговорить о нем очень полезно.

Ход б.14 несомненно подвергается критике. Дело в том, что черные могут и не ответить на это какари белых. «А что же они могут выставить на это белым?» – может спросить любознательный игрок.



Посмотрите на диаграмму. Черные оставляют без внимания камень △ и играют ч.1, 3. Это – выгодное какэ, которое прижимает все камни белых наверху к третьей линии. Но главная «изюминка» в том, что в получившейся форме фусэки белые камни наверху и внизу никак не взаимодействуют между собой; формы действуют обособленно, не имея никаких общих идей.

А теперь вернитесь к основной диаграмме и посмотрите на камень ч.13. Он выглядит как первый кирпичик будущей стенки. Стоит черным сейчас начать атаку в левом нижнем углу - какари в пункте «В» (это, скорее, можно назвать утикоми) и устроить там жестокую свалку, так белым придется бороться за эту нижнюю сторону. А это значит, что у черных появляется большая вероятность получить внизу внешнюю силу. А теперь вернитесь к предыдущей дополнительной диаграмме и прибавьте её к только что сказанному предположению. Чувствуете, что может произойти? Действительно, черные могут получить огромную силу в центре.

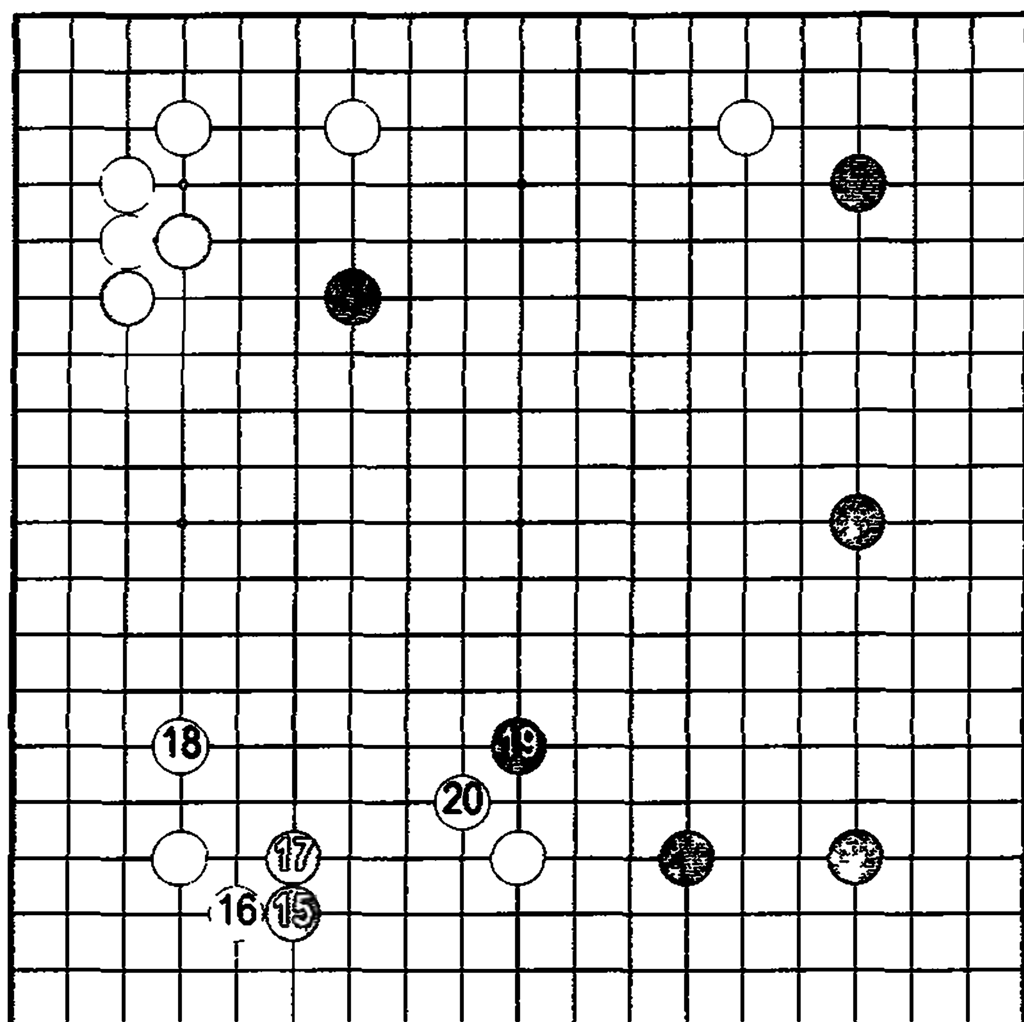


Тогда может лучше белым спокойно сыграть внизу? Например, сразу построить форму тоби в углу - б.1. Да, это хороший ход, и получившаяся форма дальновидно готовится ринуться в центр. Если черные поставят боси - ч.2, то легко понятно, что они откровенно наращивают мощь в центре («моё», практически, появилось). Кроме этого жесткий удар в пункт «а» - утикоми препятствий никаких не имеет. И вёс равно для белых сейчас настала пора выполнить какари - б.3. Именно сейчас этот ход необходим. Значит игру б.14 можно считать преждевременной. Не так уж грубо, всего на один маленький шаг, но был он выполнен рановато.

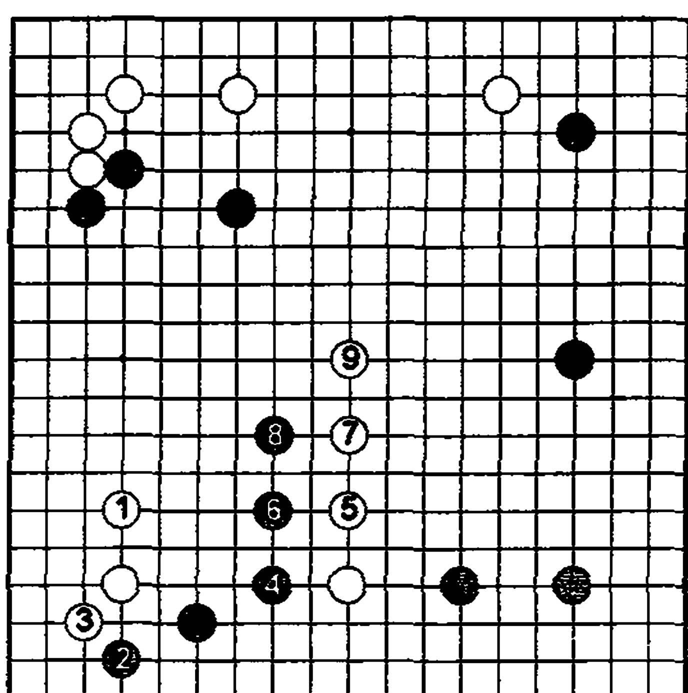
Современное санрэнсэй-фусэки профи.

И ещё. Если вместо хорошего хода б.1 сыграть на гашение черного «моё», например, в пункт «2» - тоби (хороший способ гашения), тогда у черных появится чудесное какари в пункте «b».

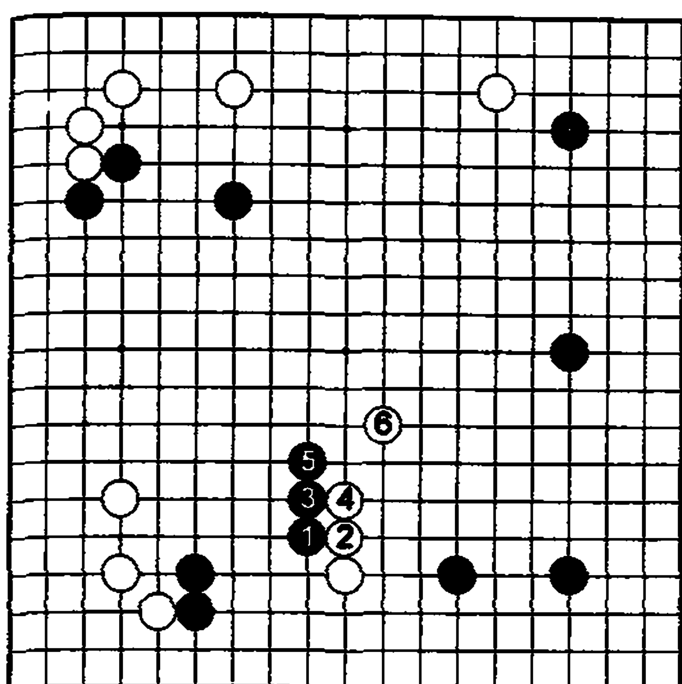
Хочу сказать ещё одну интересную вещь о позиции после хода ч.13. На взгляд игра, развернутая черными, выглядит простой. Однако профи сказал бы об этом го так: – «осоросий дэс нэ-э-э?!», (что в переводе с японского звучит, как «ужасная интенсивность, не правда ли?!»)*.



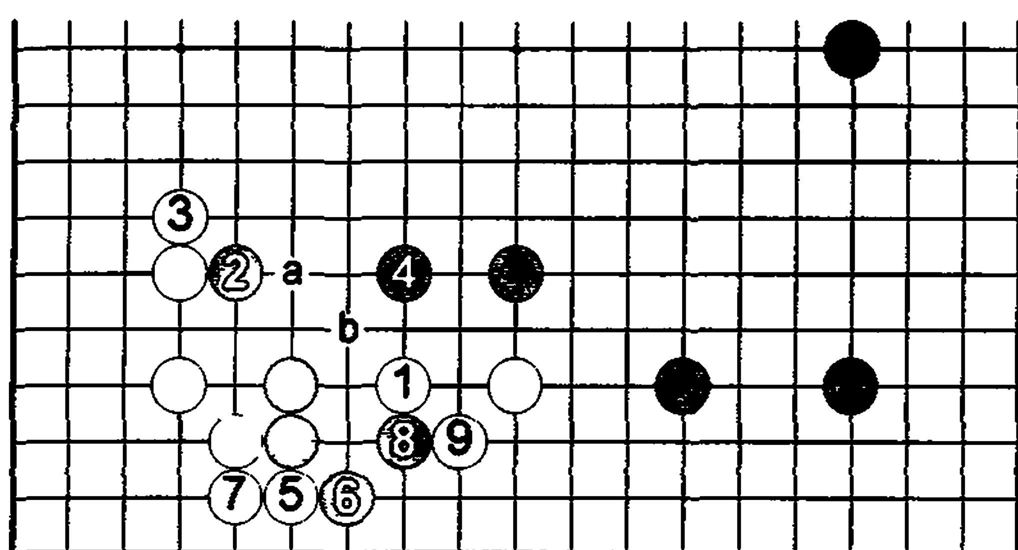
В противовес спокойному ходу белых черные наоборот ходом ч.15 вступают в жесткую борьбу. И хотя Ханэ-сан четко ставит косумицукэ - б.16 и тоби - б.18, Като-сан все равно пускает в ход свой «конек» - боси ч.19. Это – стиль Като-сан, и называют его «дайвадза» (игра «по крупному»)*. Ход ч.17 - стандартный, но боси – ч.19 - необычный ход для такой формы.



Давайте откажемся от косумицукэ б.16 и сыграем просто тоби - б.1. Не воспользоваться расширением форм в углу не выгодно ни черным, ни белым. Поэтому обмен ходами ч.2 и б.3, думаю, совершенно естественный. А после укрепления формы - ч.4 начинается коллективное движение в центр - тоби. Сказать, что это не устраивает белых, нельзя. Но то, что потенциальное «моё» черных гасится в этом движении форм, явно не устроит оппонента.



Боси - ч.19 приглашает белых вступить в жестокую борьбу. Но вместо этого хода существует известный прием катацки - ч.1. Однако и этот путь, начатый черными никак их не устроит. После хода б.6 у белых не может возникнуть плохое настроение.

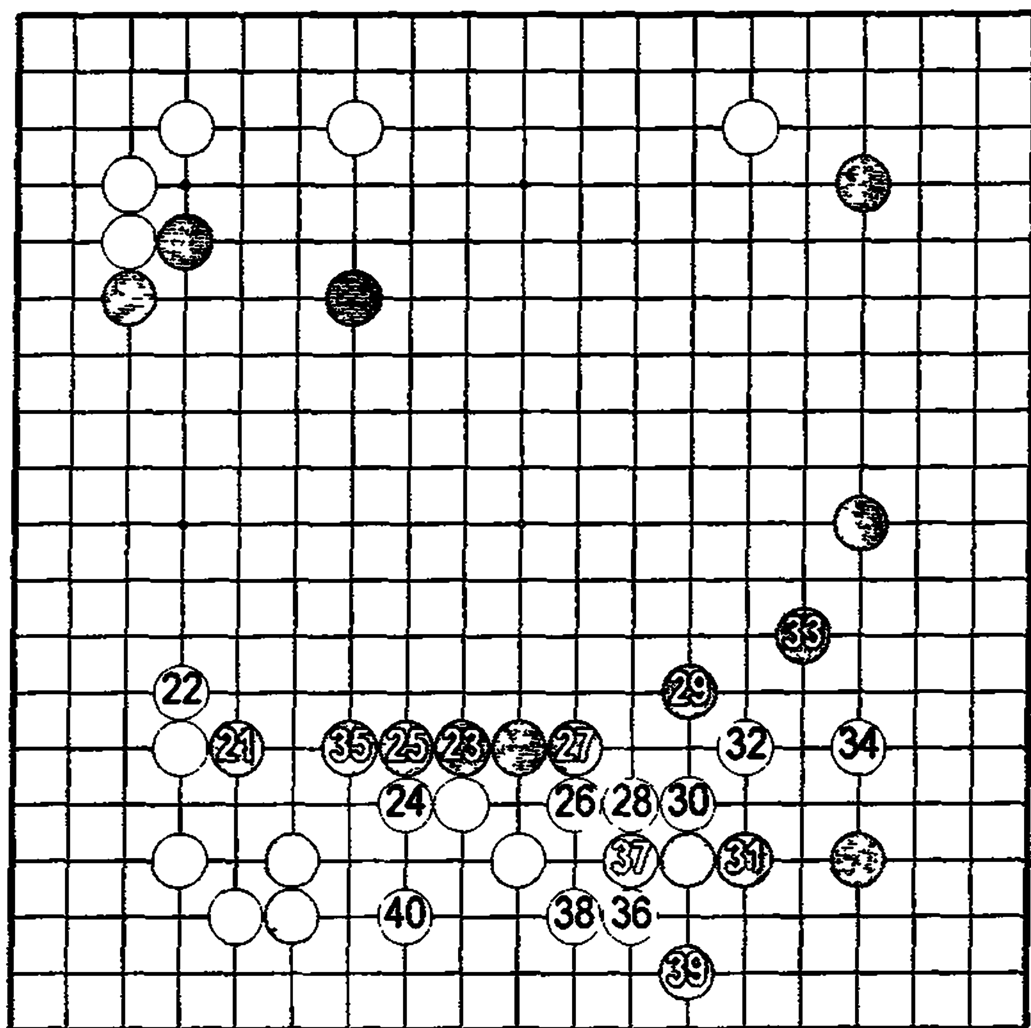


Б.20 - необходимый способ «высунуть голову» А нет ли здесь другого пути? Давайте посмотрим ход б.1 - иккэнтоби. Вместо того, чтобы продолжать этот вариант классическим ч.«а» и б.«4», предлагаю взглянуть на тэсудзи - ч.2. Этот путь направлен на создание технического приема «мотарэтэ сэмэру»**. После ответа б.3 черные блокируют камни белых - ч.4. Игра б.5, 7 - ханэцуги является самой сильной и терпеливой. После хода ч.8 белые строят форму фукурами - б.9. С этого момента наступает период синоги (синоги - выкрутиться из сложного положения)*. О разыгранном варианте хотелось бы сказать следующее: черные должны очень внимательно продолжать этот бой и обратить особое внимание на присутствие адзи белых в пункте «b».

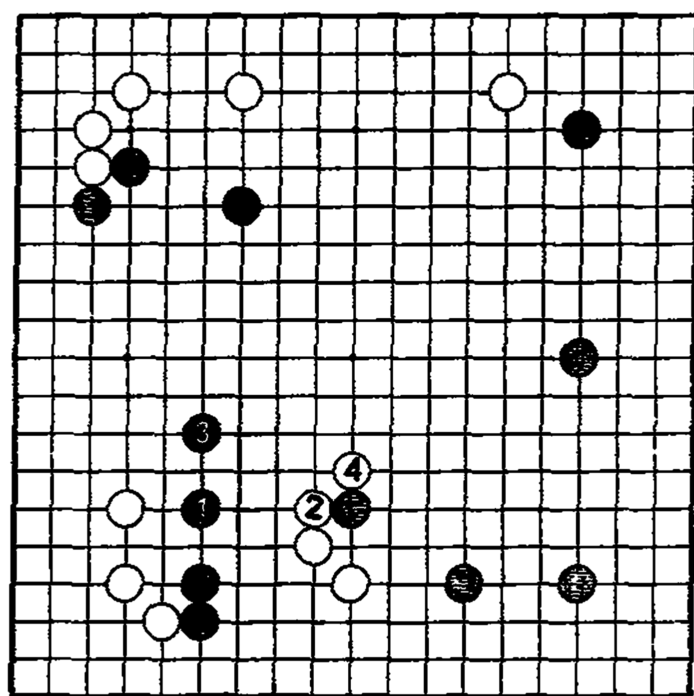
** - мотарэтэ сэмэру - путь на охват с последующей атакой заблокированных камней. *Об этом приеме хорошо рассказывает Саката Эйо в своей книге «Техника тюбан», изданной на русском языке.*

Трудно сказать, чем может закончиться бой, показанный на последней диаграмме. Однако сказать, что он мог бы быть похож на тот, что развернулся в партии не решился бы. В тоже время я не берусь критиковать косуми - б.20, т. к. не вижу в нем что-либо плохое.

Если же вернуться к получившейся форме фусэки, то именно косуми б.20 более чем удачно вписывается в него. Дальнейшее развитие фусэки вы сейчас увидите. Оно оказалось очень интересным и это видимо потому, что такой формы ещё ни одна партии до этого не имела.



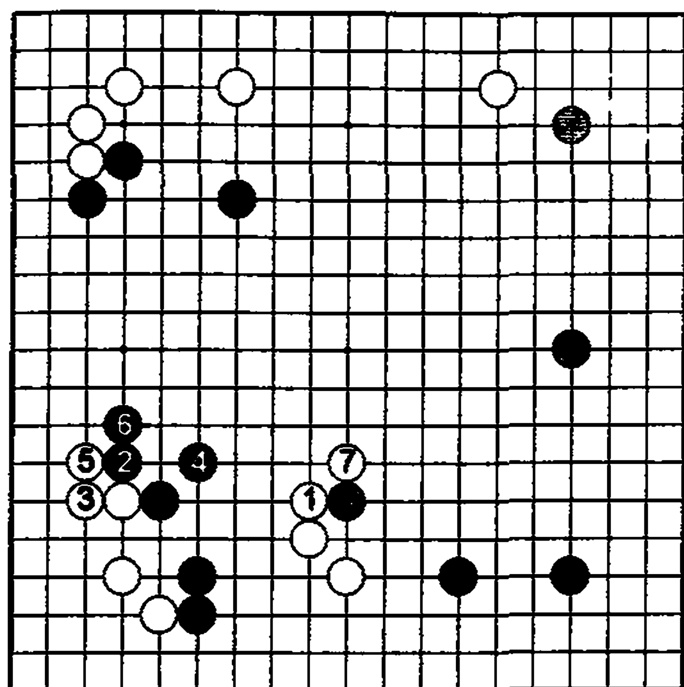
Ч.21 – мотарэтэ сэмэру тэсудзи. Ханэ-сан хотя и прошептал что-то недовольное, но ход нободи - б.22 сделал (я присутствовал на этой партии и хорошо помню всю обстановку, которая была во время этой игры). А что делать, приходится ставить этот камень.



Вместо хода ч.21 стоит посмотреть вульгарный ход тоби - ч.1. Как видите, после хода б.4 у белых совершенно нет никаких проблем, а для черных идея получить сильную форму в санрэнсэй фусэки стала похожа на подгнивший банан (запах ещё соблазняет, а съесть уже невозможно).

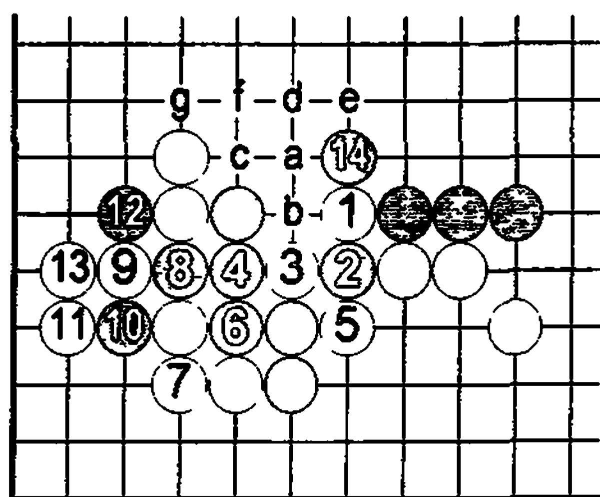
Глава 5.

Мне никак не удержаться, чтобы не привести ещё один интересный вариант. Почему о ходе б.22 сказано – «ничего не поделаешь, но надо ставить этот камень»? Неужели он так нужен?! И от чего это так кряхтел Ханэ-сан, когда ставил его?



Давайте посмотрим один случай, когда ход б.22 пропускается. Например, пусть белые играют б.1, как на предыдущей диаграмме (б.2 после хода ч.1). Черные незамедлительно встают на голову белому камню - ч.2. После обмена ходами б.5 и ч.6 надо играть единственным ходом б.7. А теперь давайте сравним две последние диаграммы. Разница – огромная. Хотя в том и другом случае белые высоко выпрыгнули в центр (это хорошо), но плата за это очень разная. Первое – угол белых наглухо запечатан и уже не боец в этом фусэки. Второе – просто посмотрите на левую сторону (здесь слов не нужно). Третье – камни белых, стоящие в центре, что там, что здесь (на обеих диаграммах) висят совершенно одинаково. Теперь понятно, почему Ханэ-сан кряхтел над ходом б.22?

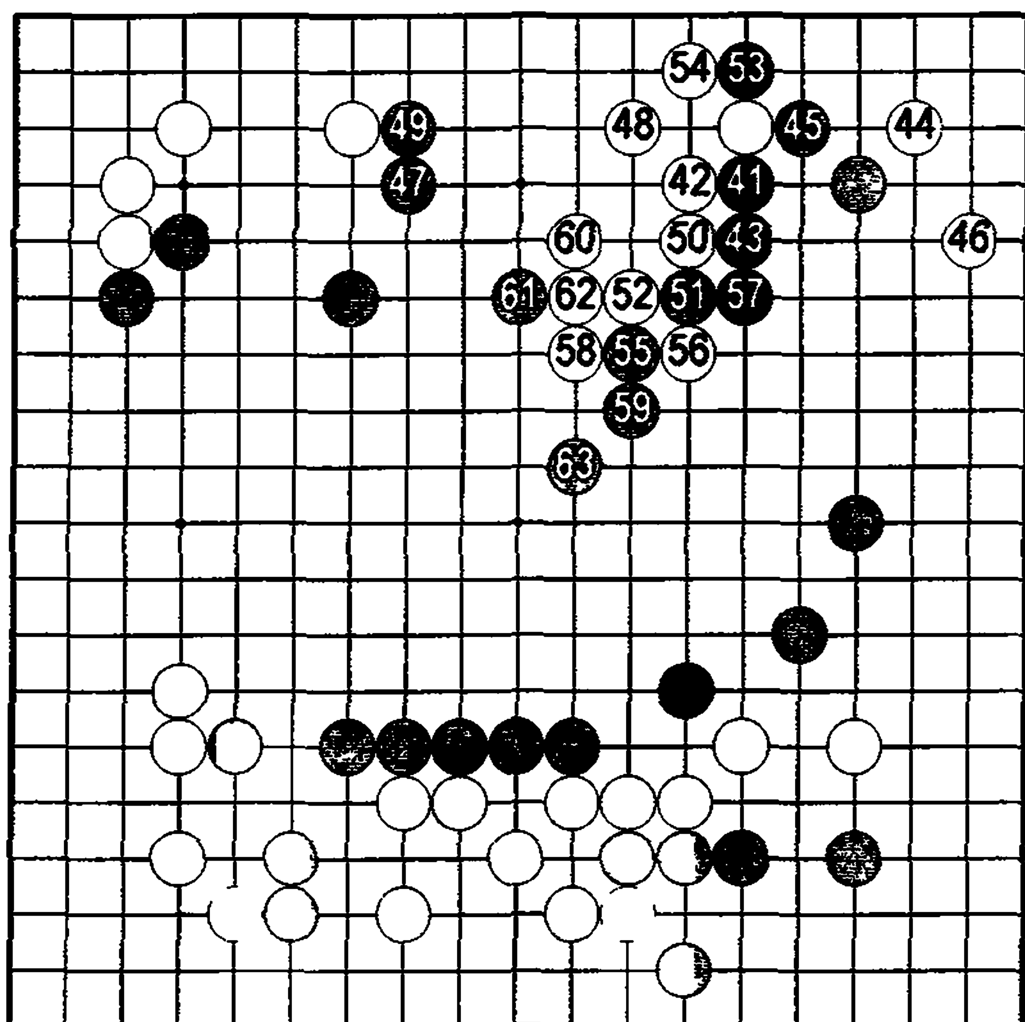
Поехали дальше. Като-сан ставит два подряд осаэ - ч.23 и ч.25. Ход б.26, конечно, хорошо высовывает голову из мешка. Но нет ли у белых возможности атаковать форму черных, стоящую слева?



Давайте проверим самый агрессивный ход - б.1. Черные в первую очередь должны резать - ч.2. А на удар б.3 ответить своим ударом ч.4 - атэдаси. Начиная с хода ч.6 и до б.12 борьба идет в углу, где белые утверждают свои земли, а черные зарабатывают адзи (сейчас вы это адзи увидите в действии). Наконец, ходом ч.14 черные перекрывают выход белой формы в центр. Если белые предпримут попытку заблокировать черные камни ходом в пункт «а», тогда после ч.«b», б.«2» (соединение) и ч.«с» срабатывает адзи (камень ч.«12» успешно продолжает работать в этой борьбе). А именно, на выход белого камня (ход б.«d») можно смело играть ч.«е», т. к. если последует блокировка - б.«f», то разрезание ч.«g» с последующим ситё центральной белой «трёшки» неотразимо. Итак, агрессия белых провалилась.

После хода б.26 черные продолжают давить - ч.27, 29. Пока имеется свобода движения, белые используют её, а после б.34 черные укрепляют центральную стенку - ч.35. Наконец, ходами б.36 - б.40 белые получают некоторую стабильность формы.

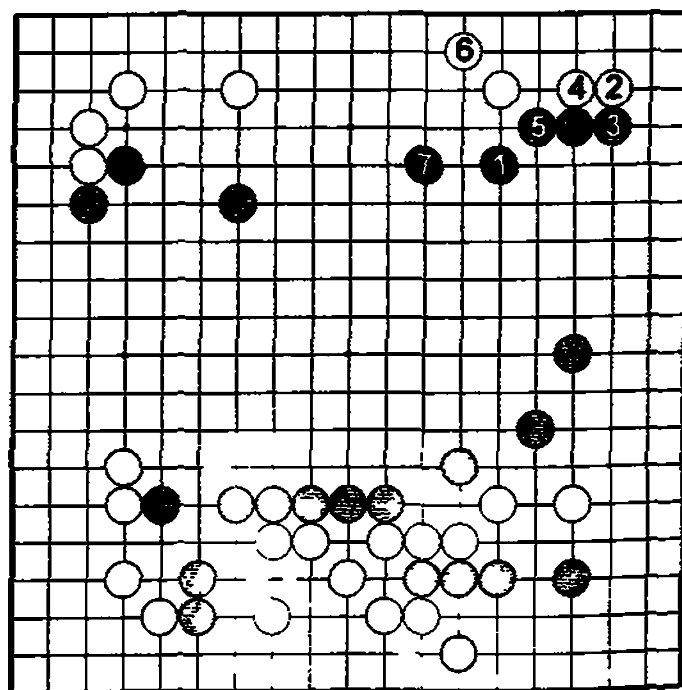
Теперь посмотрите на образовавшуюся силу черных в центре. Она как море, как горы и только она решит судьбу партии. Действительно, какое ещё может вызвать ощущение эта форма? Сколько силы надо, чтобы отстоять завоеванное? Но и терпения надо не меньше.



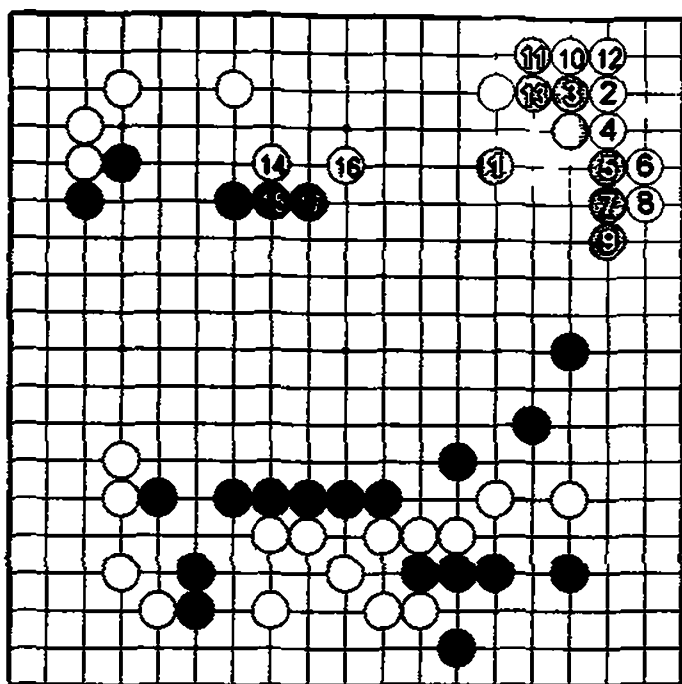
Итак, если внизу игра, можно сказать, закончилась, что никак не скажешь *о верхней стороне*. Там сейчас и начнется бой.

Если смотреть скептически на верхнюю сторону, то может показаться, что от неё результат игры мало зависит. Но невозможно не заметить силу черных, и их превосходство в выборе вариантов игры наверху.

Ч.41, 43 - цукэноби. Это –богатое решение. Оно самостоятельно расширяет «моё», а наверху хотя и давит на белые камни, но с некоторой жалостью к ним. Вообще цукэноби в этой форме санрэнсэй неплохо выходит на сцену, особенно если посмотреть на центр.

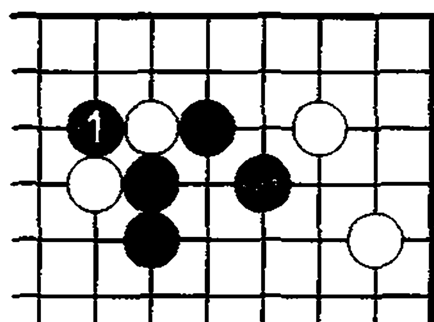


Однако давайте откажемся от цукэноби. Разве кэйма ч.1 плохой ход? Как ни смотри, а сфера влияния в центре просто *сама* выливается в руки. Итак, пусть белые прыгают в угол - б.2. И после хода ч.7 слова совсем не нужны. Создано прекрасное «омоё», причем такое, что совсем нет опасений, что его задавят. Однако на ход б.2 имеется и другой план действий.



Ч.3 - разъединение белых камней тоже интересно. Затем идет игра в углу до хода ч.13. Далее наиболее реальное для белых – путь гашения «моё» черных - б.14, 16. Однако такую силу разбить полностью белым никак невозможно. Разве черных не может устроить результат, получившийся на диаграмме?!

Что ни говорите, а у белых, практически, никаких шансов на успех в партии не осталось. Им ничего не остается, как идти на фурикавари - б.44, 46. Это, пожалуй, самое богатое, что могут получить белые. Но вот черные ставят очень хороший ход ч.47.



Можно, конечно, взять крепкий ход ч.1. Но всё-таки ход ч.47 намного жестче и интересней.

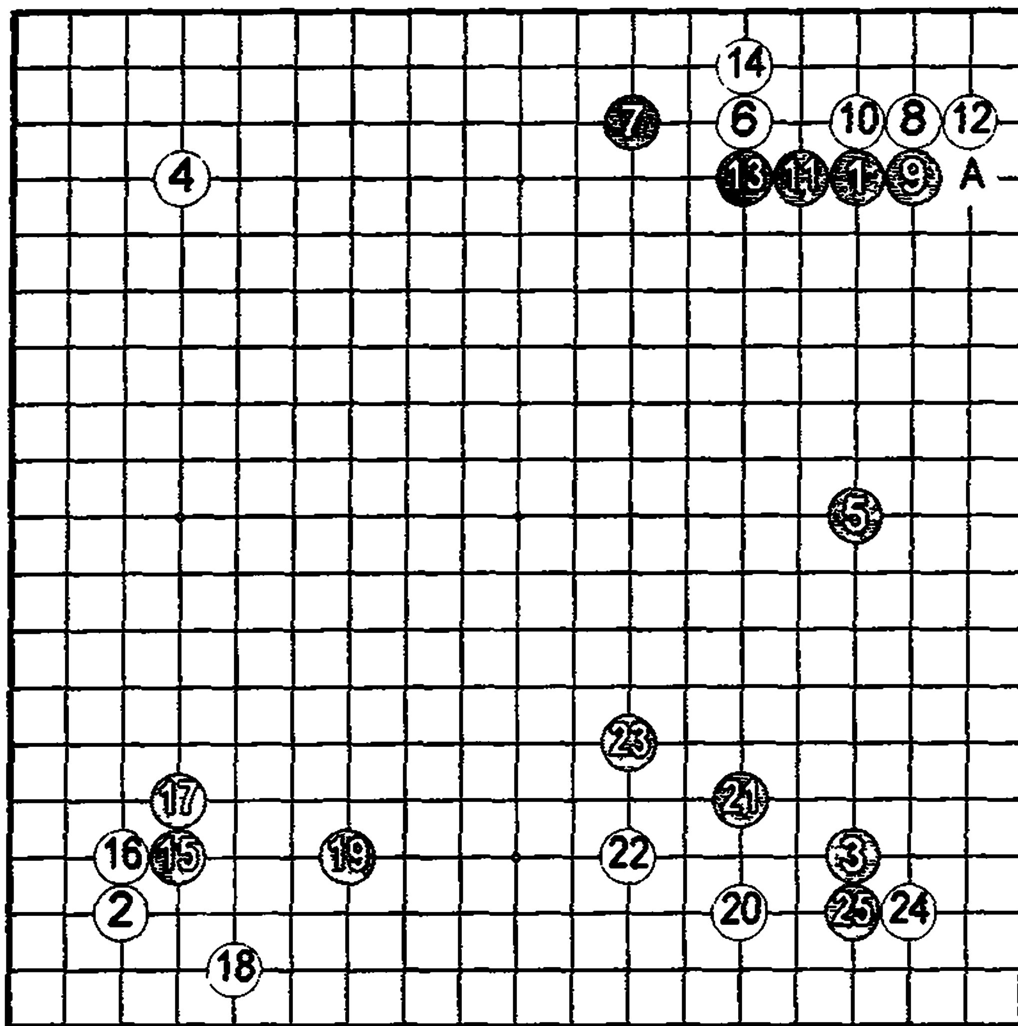
Игра белых в пункт «49» никак не годится, надо терпеливо ставить б.48. Ч.49 - продолжение начатого. На движение б.50, 52 черные сильно ставят ниданбанэ - ч.55. А ходом ч.63 черные, продолжая атаковать белые камни, укрепляют центральную зону. Позиция в партии на глазах окончательно определяется. Конечно, говорить что «выработка ткани» окончательно завершена, ещё рановато. Но в тоже время можно утверждать, что материал получится красивым и богатым.

То, что произошло в партии у сильнейших профи очень поучительно. Конечно, для Ханэ-сан такое го не характерно. А для Като-сан такая игра близка его духу.

Не увидеть в этой партии демонстрацию силы санрэнсэй невозможно. Впрочем, как и недооценку возможностей этой формы со стороны белых.

Партия 4.

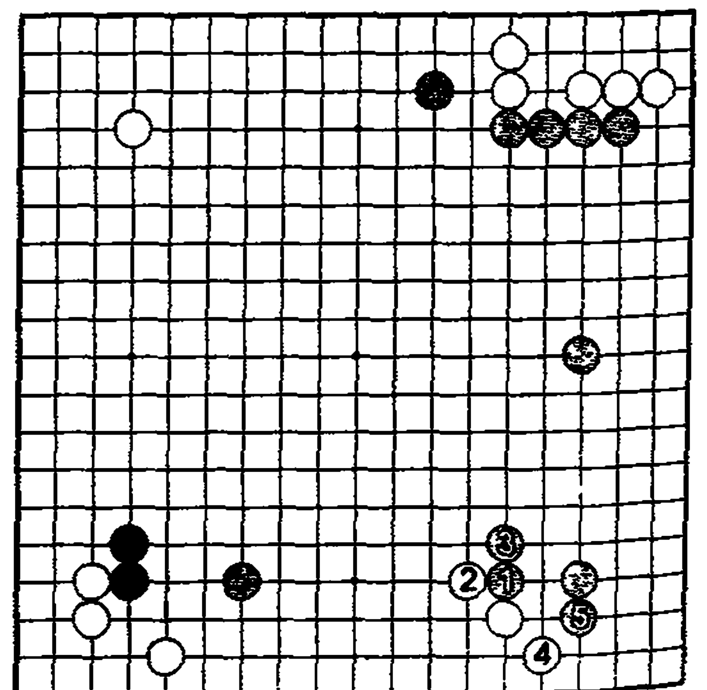
● - *Такагава Сюкаку*...........○ - *Рин Кайхо.*



Это санрэнсэй – моё. К тому моменту, когда игралась эта партия многие новинки санрэнсэй были уже, как говорят, запатентованы, и никого уже не могли поставить врасплох.

В правом верхнем углу разыгран популярный вариант дзёсэки. Ход осаэ в пункте «А» черными не ставится. Игра срочно переносится в противоположный угол - какэ - ч.15, что для многих уже не в диковинку. Скорость развития форм в этом фусэки и для Рин-сан известна, но, играя белыми, он вынужден в данный момент подчиниться. Что же касается волнений с его стороны в связи с таким развитием событий, то я не заметил его ни на лице, ни в поведении.

Отыграв спокойно б.18, белые решают поставить какари - б.20.

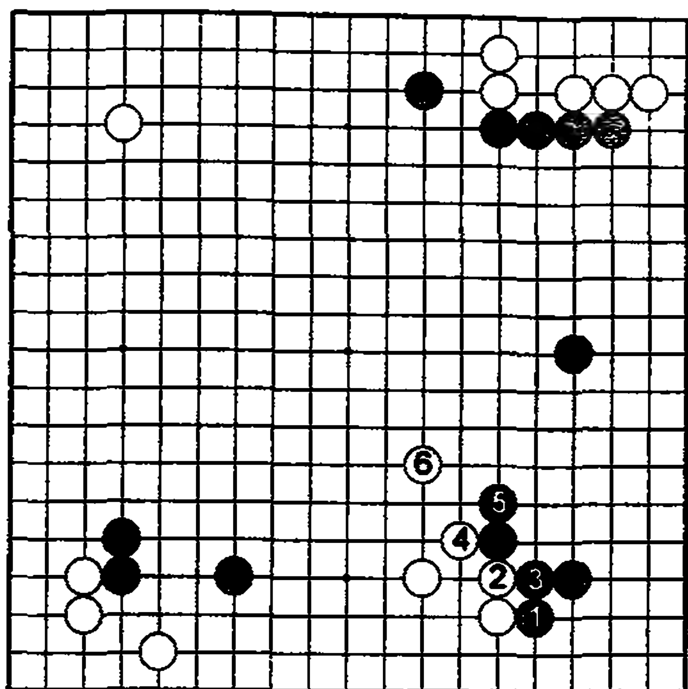


Ч.21 - кэйма – откровенный путь «моё» на правой стороне.

Разумеется, что в этой ситуации можно играть и цукэноби - ч.1, 3. Наверху – мощная стенка и цукэноби успешно её поддерживает. Но важнее другое. Это – положение камня ч.19. Он находится в окружении белых, но взять его в оборот белые не смогут. Скорее наоборот, он может участвовать в атаке белых камней.

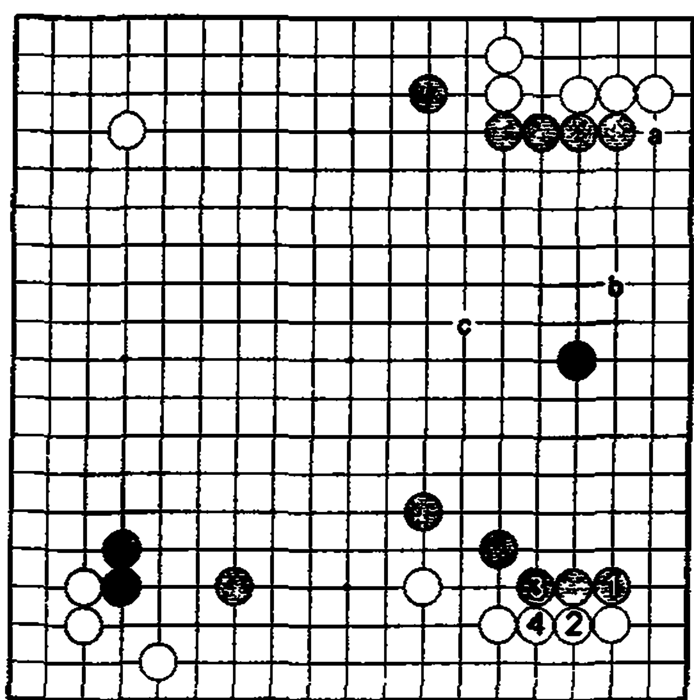
Поэтому кэйма - ч.21 возлагает на него более высокие дела, чем цукэноби. Выбор ходов ч.21, 23 имеет право называться характерным.

О ходе ч.21 я уже сказал. Давайте вместо ч.23 сыграем другим способом.



Ч.1 - косумицукэ. А после хода ч.5 у черных появляется внушительная территория. Такой способ игры популярен, но мне бы хотелось обратить внимание на камень б.6. Это кэйма – великолепно. Возможно, что такой результат кому-то и нравится, но только не мне. Идти на территорию, отдавая на растерзание «моё», не по мне. Поэтому ход ч.23 считаю более логичным в данной обстановке.

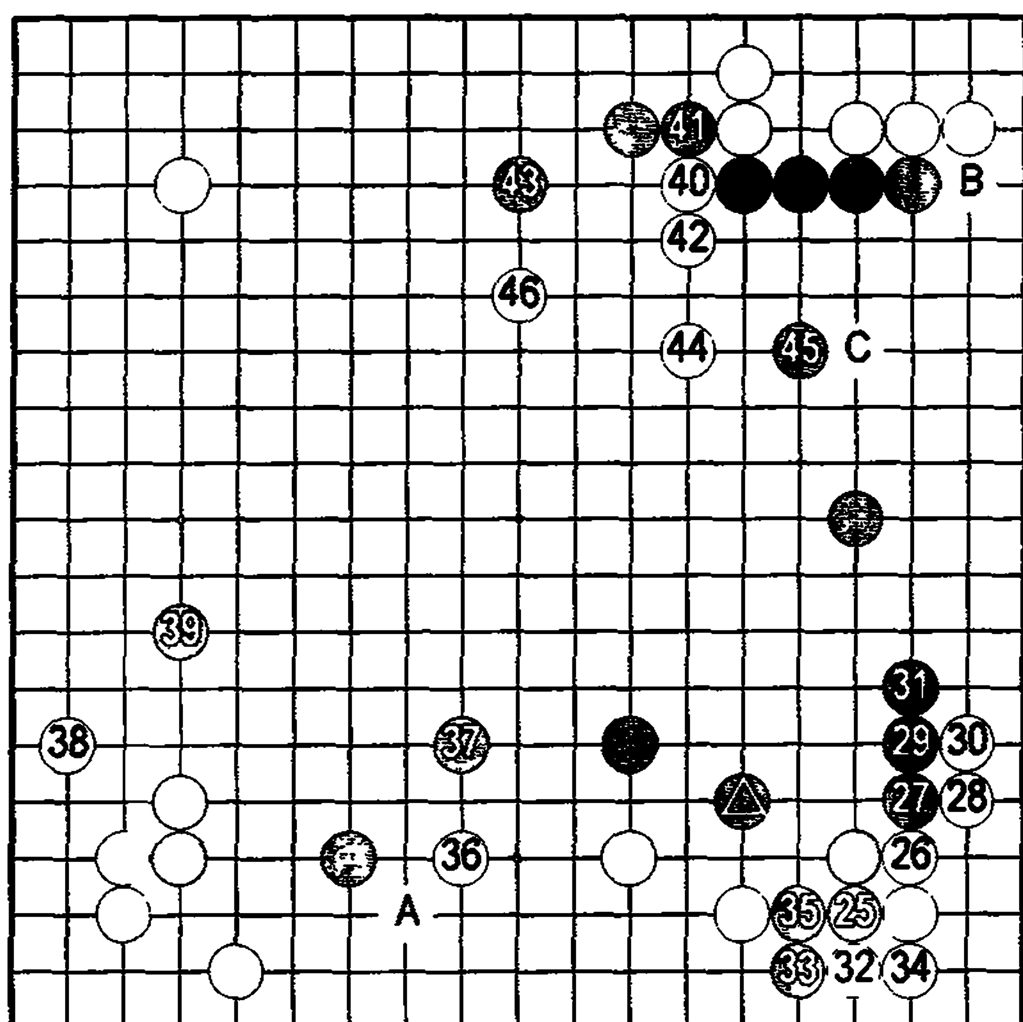
После хода б.24 - прыжка в сансан – выбор следующего хода черных достаточно сложен. С какой стороны должны черные выполнять осаэ? Существует поговорка: « ставь осаэ с той стороны, где можно получить расширение» (более точно, не «расширение», а «хираки»)*. И где же это расширение? С первого взгляда хочется сказать, что справа. А внизу – и узко и два белых камня препятствуют. Ну что же, давайте посмотрим случай, когда осаэ ч.25 выполняется с другой стороны.



Если играть ч.1, то продолжение до хода б.4 не вызывает сомнений. Далее. Если черным не играть осаэ в пункте «а», тогда у белых сохраняется адзи в пункте «b» - утикоми. А закрывать это сусоаки (заглядывание в зону)* белых выглядит не серьезно сейчас. Это значит, согнуться и идти опустив глаза в землю. К тому же, если подойти не образно, у белых на этот ход черных имеется очень простое кэси (гашение)* в пункте «с». Трудно получить достойное имущество в этой зоне. Наоборот, оно как будто кричит – «берите меня, пока я вот такой открытый и добрый».

Как видите осаэ ч.1 не несёт черным никаких перспектив.

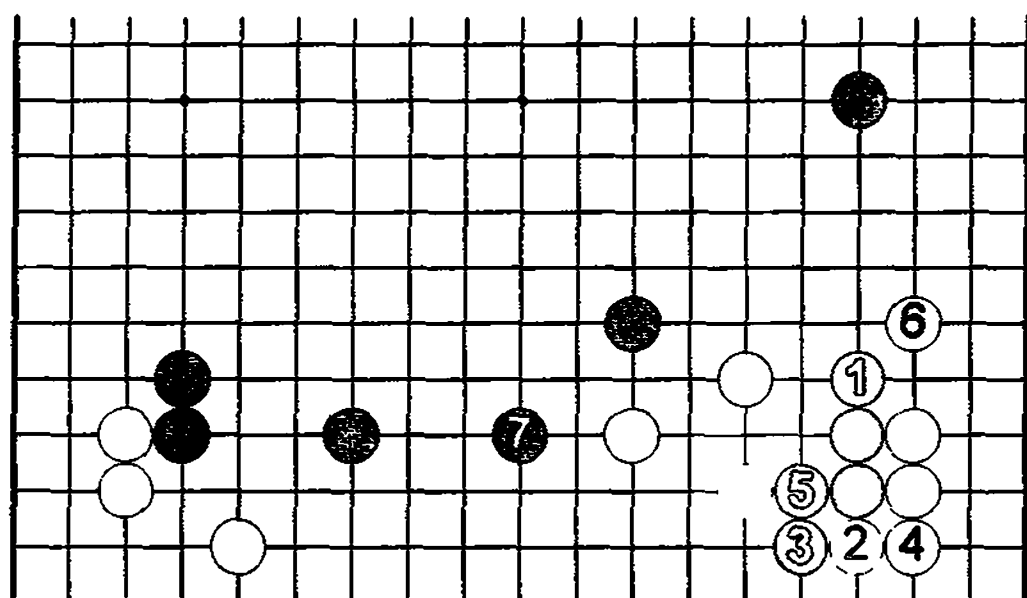
Современное санрэнсэй-фусэки профи.



Итак, осаэ ч.25 – единственный путь.

А вот что получилось в углу к ходу ч.35. Ранее поставленный камень ▲ настолько естественно вписался в позицию, что выглядит лаконично и другого места ему не найти.

Однако не могу удержаться, чтобы не показать другой вариант розыгрыша угла. Посмотрите на следующую диаграмму.

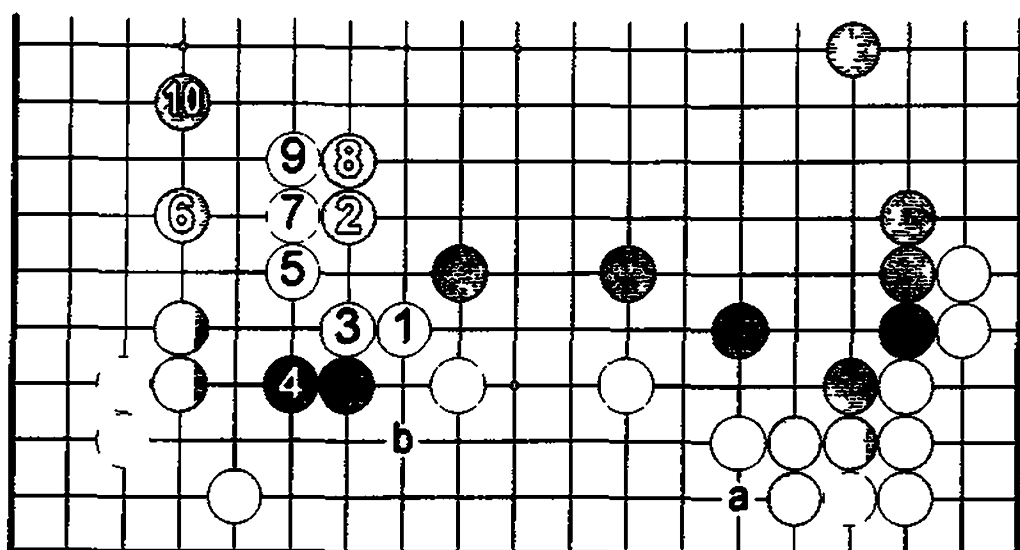


Как вы оцените ход ноби - ч.1? Конечно, после хода б.6 у черных приобретается сэнтэ (темп)*, а после хода ч.35 (на основной диаграмме) у черных готэ (потеря темпа)*. Ходом ч.7 начинается атака. В самом деле, аргументы довольно веские. Да и у белых форма в углу получается совсем другая, лучше. Но если смотреть на случившееся без предвзятости, то согласитесь, что взять эти два белых камня невозможно. Хотя бы один из них выскочит и наберет силы. К тому же стоит посмотреть игру дальше (на основной диаграмме).

Ход б.36 – необходимость. А накрывание - ч.37 полностью соответствует духу атаки. К тому же этот ход открывает большие возможности в центре. Белые камни на нижней стороне сейчас находятся в сложной ситуации синоги.

Ч.39 – ход, открывающий новый этап в борьбе. Настала пора рассмотреть вопрос, касающийся хода б.40 - ханэдаси. В сложившейся обстановке этот ход, фактически, является единственным и последним, который способен организовать борьбу с только что народившимся у черных «омоё». Это – сильный ход.

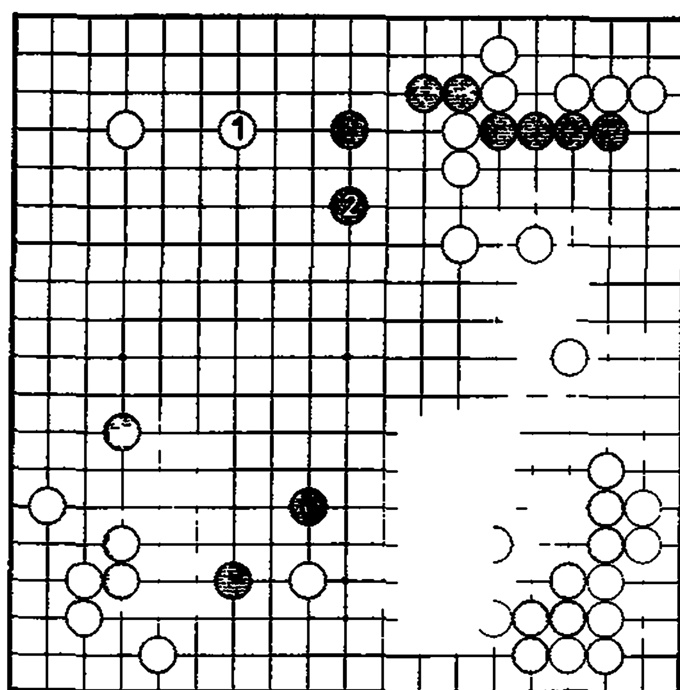
Однако я не закончил рассказ о нижней стороне. Несомненно, многих может поколебать мое мнение о том, что белые камни внизу находятся сейчас в сложной ситуации синоги. Согласен. Действительно, у трех белых камней имеется маленькая щелка для того, чтобы выскочить из опасного окружения. Да и сочетание угроз соединить эти камни с углами (пункт «а» осаэ на следующей дополнительной диаграмме) и в пункте «А» (или «b» на той же доп. диаграмме) позволяет утверждать о достаточной устойчивости этой формы. Насчет устойчивости этой формы можно, конечно разобраться, но с этой технической стороной вопроса, я думаю, вы сами справитесь. А вот по поводу щелки– вопрос сложнее и интересней.



Итак, вместо хода б.38 можно сыграть б.1 – так называемое «высунуть голову». Однако я даю этому ходу единственную характеристику – плохой! Дело в том, что после отличного варианта ч.2 - ч.10 белые все равно остановлены. Однако важно и другое – образовалось устойчивое положение черных камней и ещё одно (дополнительное) усиление центра.

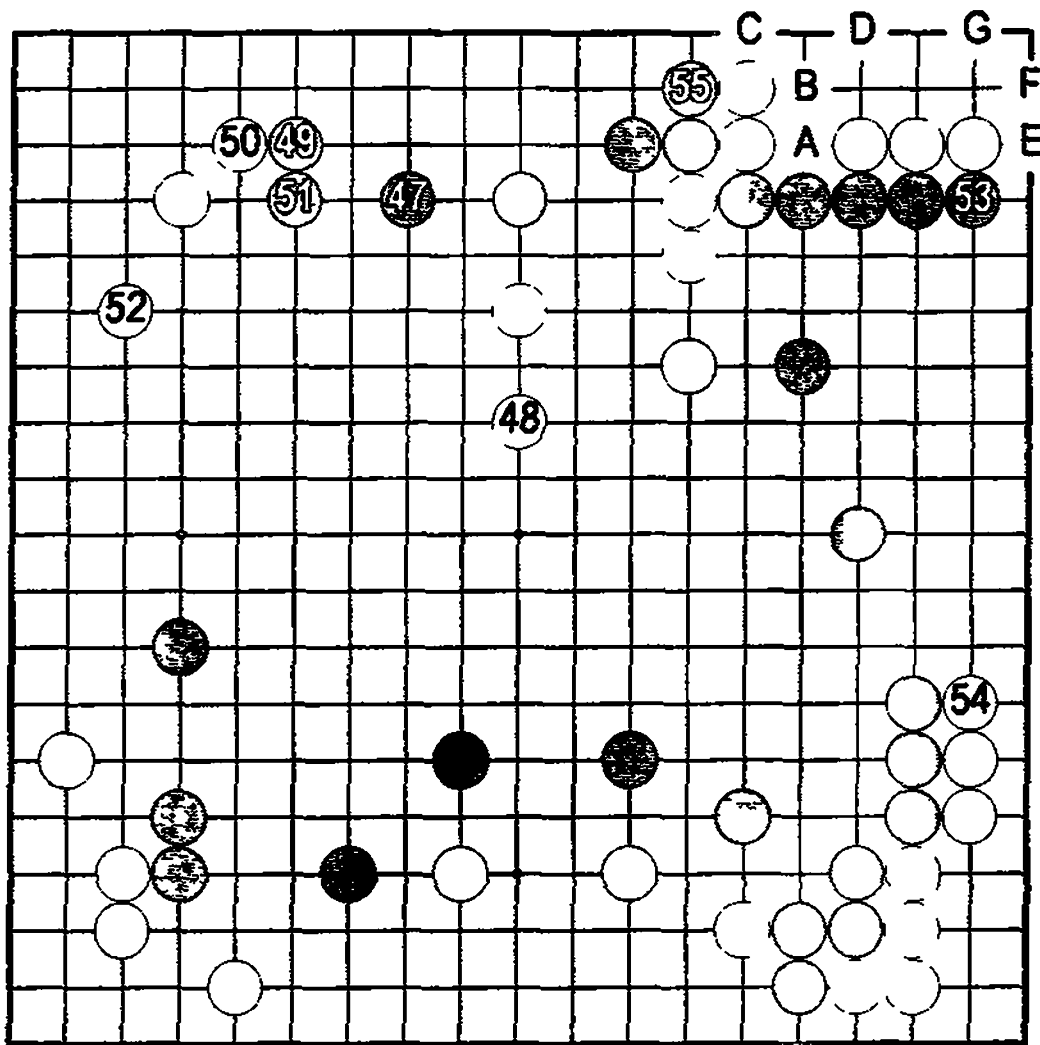
Вернемся к ходу б.40. После него далее идет классический вариант (до хода ч.45) с получением с обеих сторон стандартных форм. Но есть маленькая деталь. Так как в пункте «В» присутствует сусоаки, черным лучше камень ч.45 поднять на пункт выше. В обычном розыгрыше форма черных строится с камнем в пункте «С».

Б.46 - важный момент.

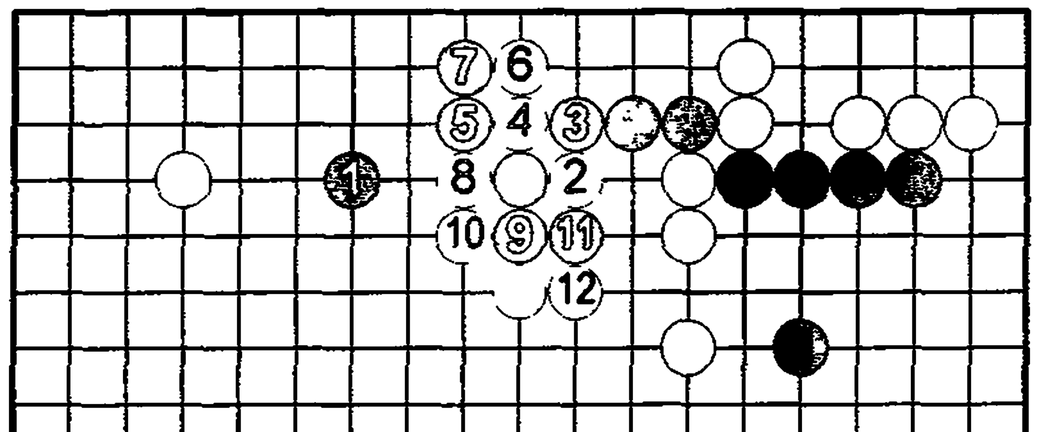


Пункт б.1 является срочным, это – кюсё. Но если дать черным ход ч.2 тогда три белых камня попадут под жестокую атаку. Белым ничего не остается, как успокоить войско и вывести его из опасности - б.46.

Однако проблема на верхней стороне не кончилась. Она перешла к черным, сейчас надо найти точный ход.

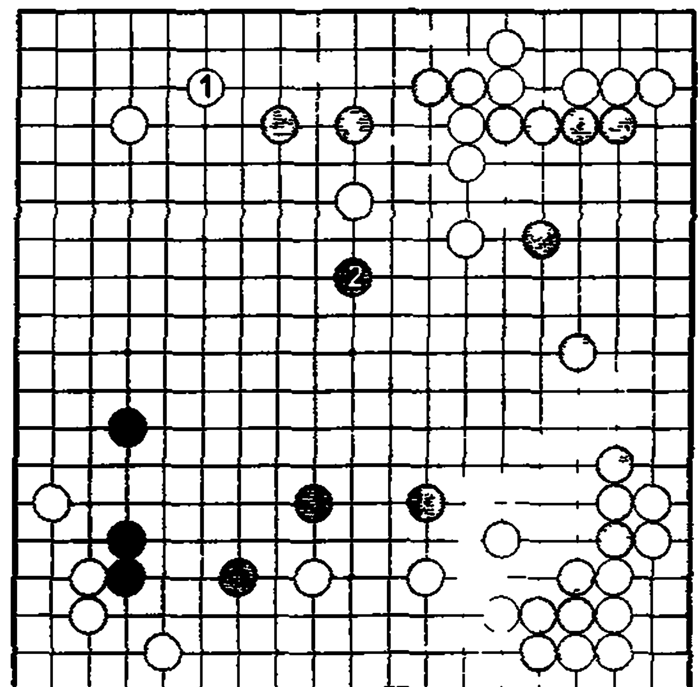


Ч.47 – таков ответ. Почему же так плотно ставят свой ход черные? Неужели нельзя играть просторнее, шире?



Ч.1 - никкэн - совершенно плохой ход. Белые мгновенно пойдут на разрезание формы - б.2, 4. Это – очень забавный вариант игры, и может привести к сокрушительному итогу. А именно, если черные ставят ч.5, 7, тогда идет б.8 с полным разгромом черных. Как ни досадно признавать, но такой итог иногда настигал игроков, и им оставалось только сдаваться. Не попадайтесь на этот вариант.

Итак, как бы ни выглядел сжатым ход ч.47, но он самый богатый. Б.48 - тоже укрепление формы. Это естественное развитие организма и отказываться от него никак нельзя.



Желание придавить форму черных ходом б.1, конечно соблазнительно. Однако такой путь надо назвать безрассудным азартом. Ч.2 - важный атакующий пункт - кюсё - прекрасно работает. Помните, что безопасность формы – гарантия успешного продолжения боя. В данной ситуации этот ход ещё важен и

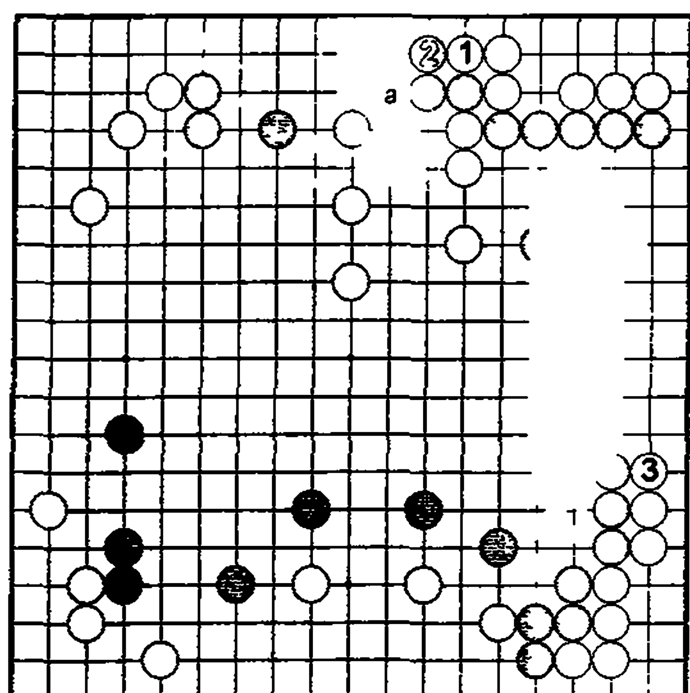
тем, что создает хорошую катапульту для метания по стенам черных, расположенных внизу. Сравните основную диаграмму с этой дополнительной и почувствуйте ту огромную разницу между ними.

Нельзя отрицать, что черным представилась хорошая возможность получить ход ч.49. Но лучше пусть черные возьмут этот пункт, чем получат в центре активную игру. Как говорят, из двух зол выбирают меньшее.

Б.50, 52 требуют небольшого пояснения. Форма черных наверху представляет собой хорошую силу. Поэтому её дополнительное усиление после ходов б.50, 52 не актуально для белых. Косуми б.50 и кэйма б.52 немного усмиряют желание черных прыгнуть в пункт сансан (особенно сейчас).

На верхней стороне борьба, практически, подошла к своему завершению. Все формы имеют стабильность, и играть там нет больше смысла. Но эти слова никак не относятся к правому верхнему углу.

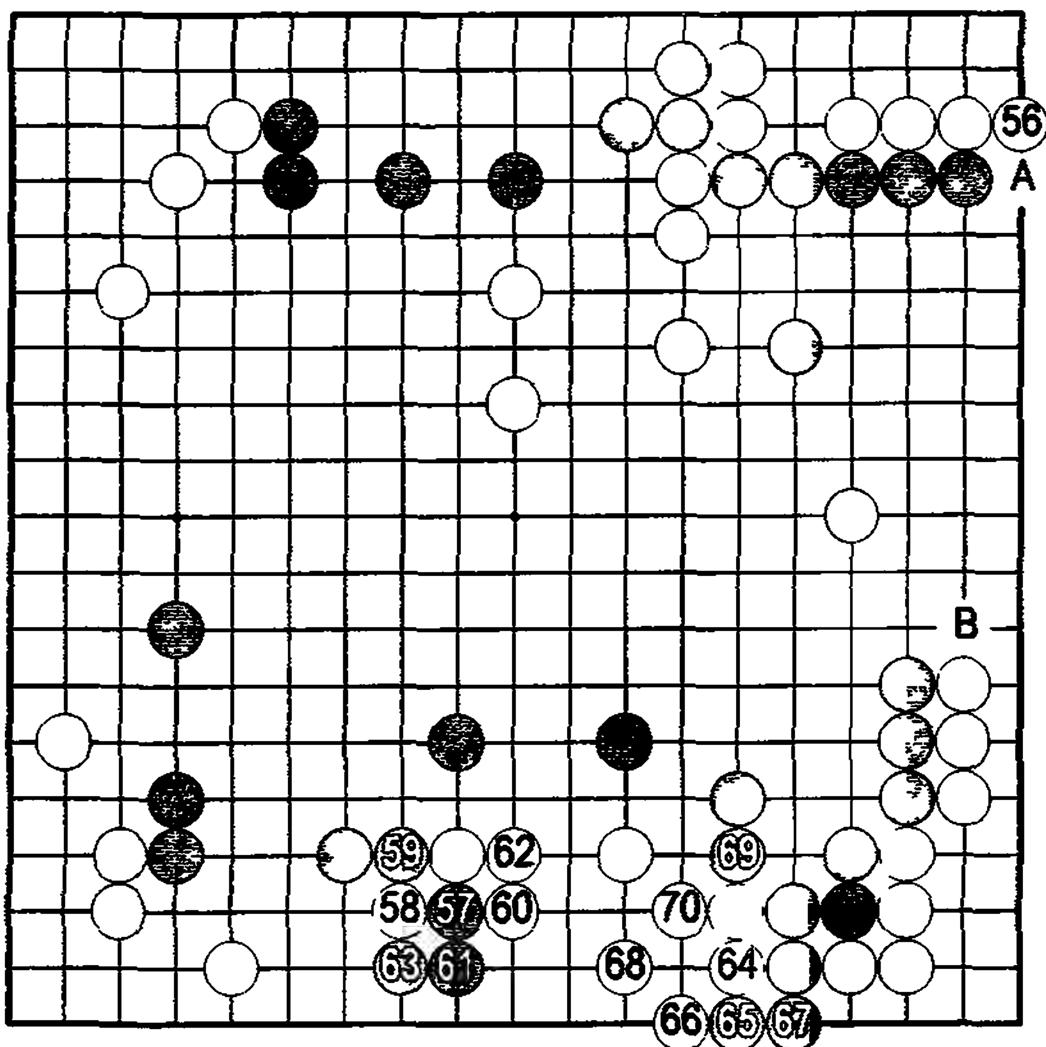
Следующий ход я выбрал ч.53 - осаэ. «Это что, беспокойство о сусоаки?» - может спросить читатель. Да, конечно, о сусоаки. После хода ч.53 на правой стороне могут возникнуть внушительные очки, и белым никак нельзя пропускать свой ход б.54. Однако далее, ходом ч.55, камни белых в углу окончательно закупориваются. Для белых происшедшее, конечно, не приятно. Но о какой выгоде могут сказать черные? А вот о какой. Белым нельзя делать тэнуки в углу. Если это произойдет, тогда после ч.«А» и (далее по алфавиту) после хода оки черных в пункт «G» судьба угла для белых печальна. Среди читателей могут возникнуть сомнения относительно моих рассуждений. Например,...



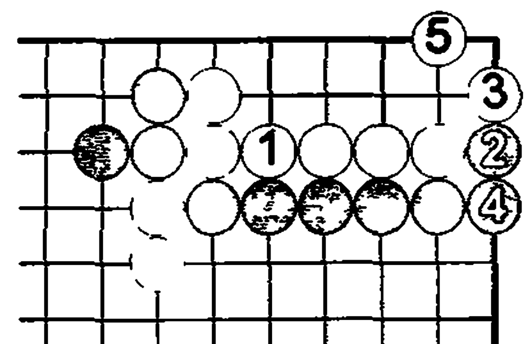
Зачем спешить с ходом б.54 и тем самым подвергать угол неприятностям? Не лучше ли сначала сыграть б.1 и пресечь попытку черных получить наверху те очки, о которых они мечтают? А после хода ч.2 спокойно вернуться на правую сторону - б.3. А если не будет ответа ч.2, тогда белые получат возможность выполнить тэсудзи ходом в пункт «а» и отнять наверху несколько очков.

Позвольте спросить – сколько очков? Отвечу (за оппонента) - около двух очков или чуть больше. Что такое - два очка?! Особенно в том момент, когда судьба дает такое богатство на правой стороне.

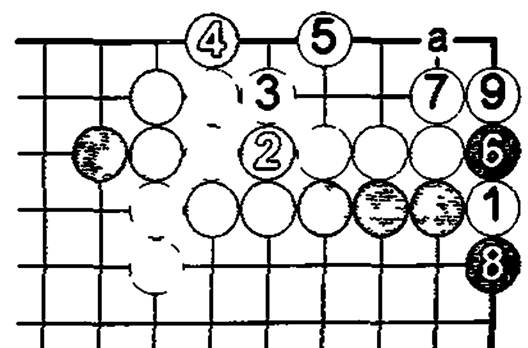
Несомненно, что когда-нибудь эти два очка **станут ценными**, но *сейчас....*



Рин-сан поставил ход б.56 - сагари. Естественно, у белых появилась возможность выполнить потом мэрикоми в пункте «А».



Вместо хода сагари иногда играется б.1. Но в этом случае черным предоставляется приятная возможность получить выгодное ханэцуги - ч.2, 4.



А вот другой вариант защиты угла, но совершенно не выгодный. Б.1 - ханэ. Последует незамедлительное ч.2, 4 - сэнтэ, а далее ловкое хорикоми - ч.6. На это тэсудзи нельзя отвечать в пункт «9», т. к. черные поставят убийственное оки - ч.«а». Б.7 - вынужденный ход. После спокойного взятия камня - ч.8 белым снова надо играть в углу - б.9. Как видите, игра б.1 совершенно не выгодная для белых.

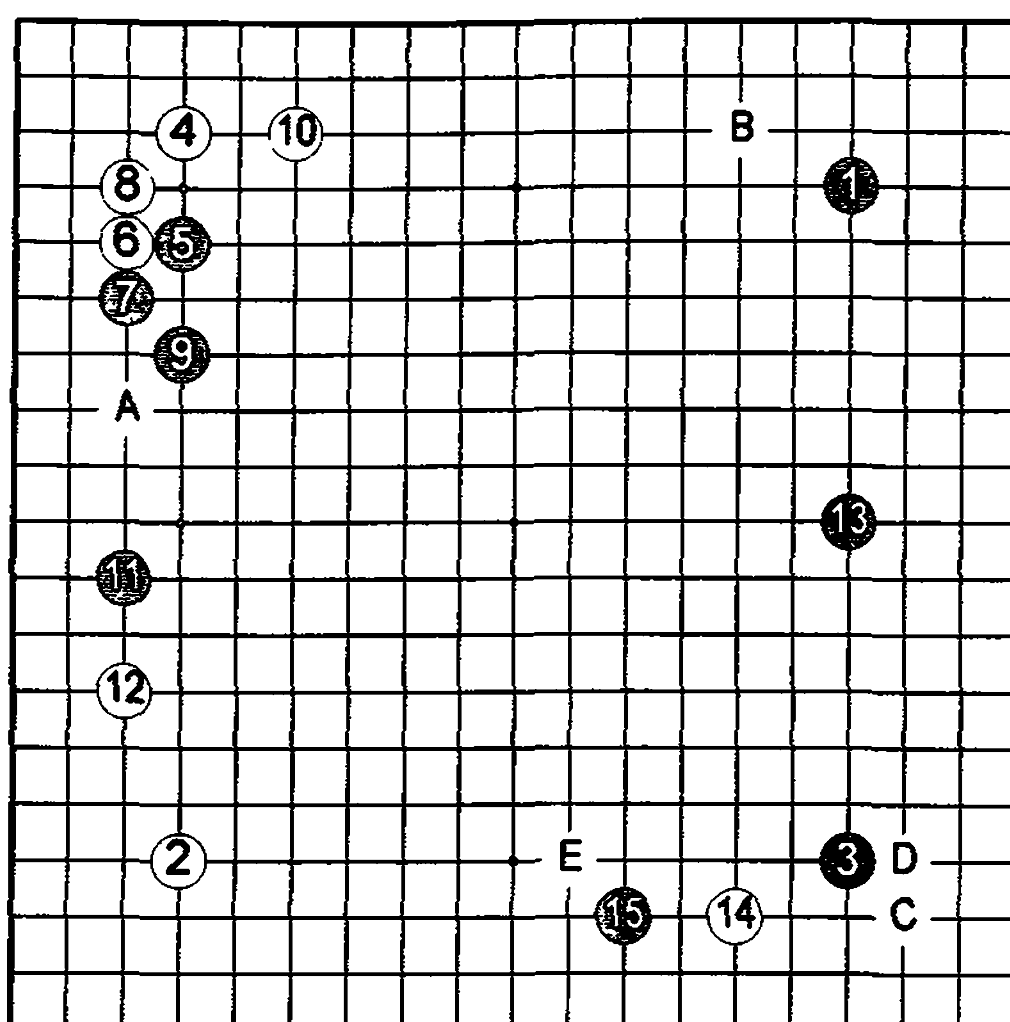
Ч.57 - атака на форму белых внизу. Разумеется, эта атака не преследует взять камни противника. Её цель – получить вокруг этих камней хорошие формы и больше ничего.

В заключении взглянем на правую сторону. Так как там имеются сусоаки в пунктах «А» и «В», получить достойные очки черным не удастся. Поэтому играть там нет смысла (что касается, впрочем, и белых). Вся последующая борьба развернулась в левой верхней области доски.

Глава 5.

Партия 5.

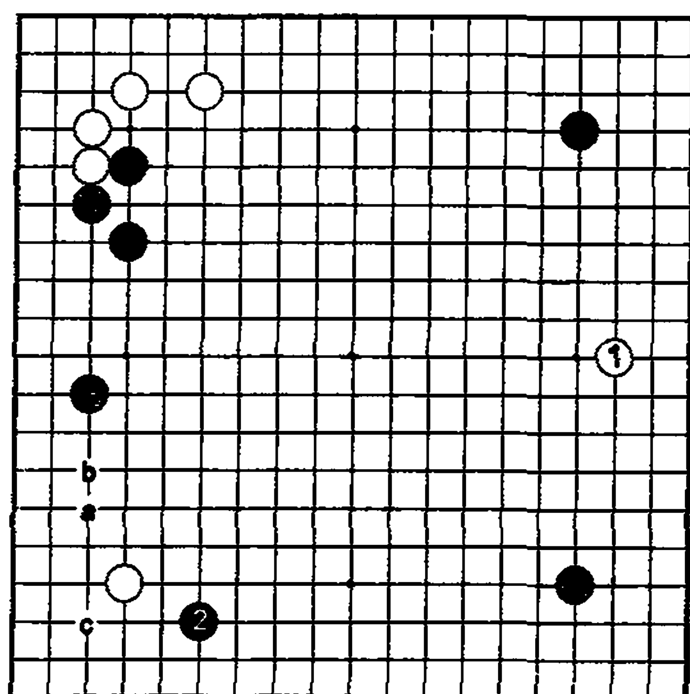
○ - *Такагава Сюкаку*............○ - *Отакэ Хидэо.*



Отакэ-сан является грозным воином против санрэнсэя.

Форма, построенная ходами ч.5 - ч.11 считается хорошей поддержкой для построения трех звезд справа.

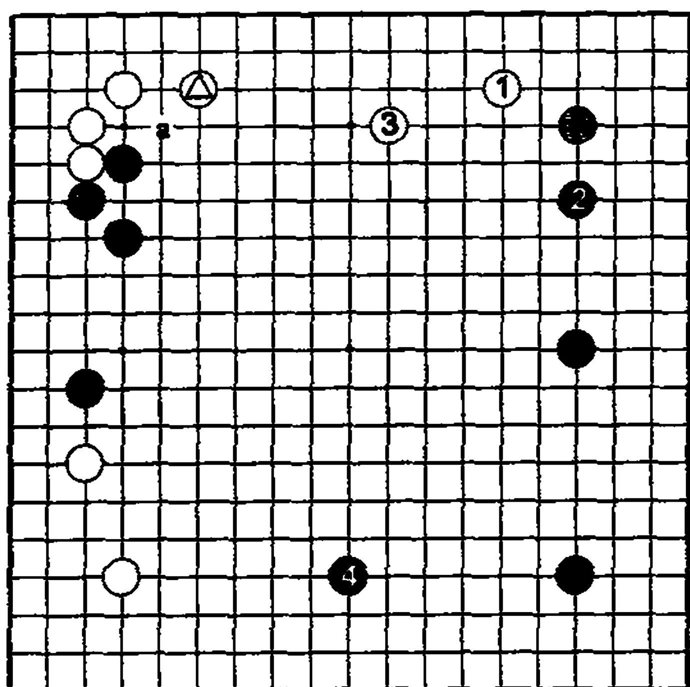
Б.12 - хороший пункт. Цель этого хода совершенно ясная - ударить в пункт «А» - утикоми.



Вместо хода б.12 существует путь разрушения формы санрэнсэй - б.1. Однако в ответ последует взятие хорошего пункта - ч.2, и это хорошо знает Отакэ-сан. Если белым далее играть в пункт «а» (крепко), то это будет звучать, как пустой грохот оружия и, вообще, в этой обстановке считается вульгарным. А в случае игры в пункт «b» - огэйма у черных появляется отличный удар в пункт сансан - «с» с угрозой разбить форму противника в углу без получения белыми какой-либо компенсации за это разрушение. Так что игра б.12 считается наиболее выгодной и в этом отношении, а не только сулящая хорошее утикоми в пункте «А».

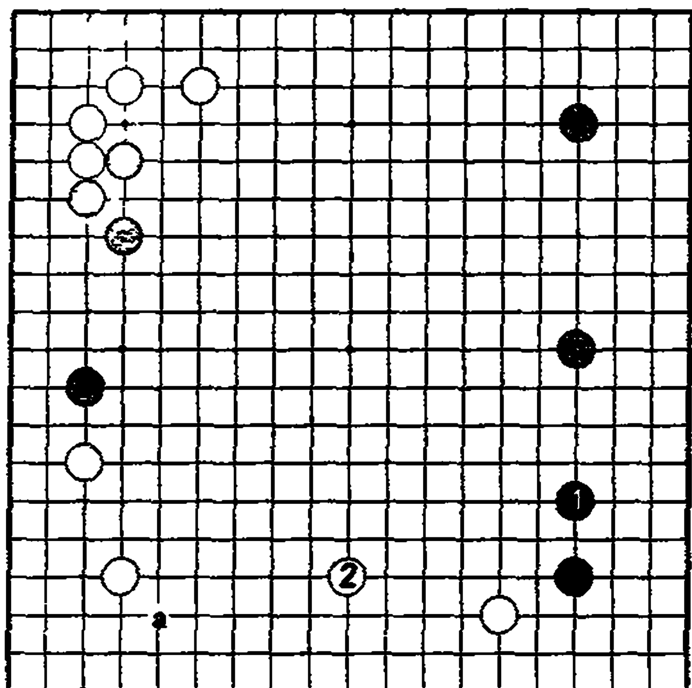
На создание формы санрэнсэй - ч.13 белые ставят какари - б.14. Разумеется, играть какари в пункт «В» не рекомендуется, и никогда не играется в этой ситуации фусэки.

Готов пояснить выше сказанное.



Если играть какари - б.1, тогда наиболее реальным ожидается обмен ходами ч.2 и б.3. Для белых, получившаяся форма считается не плохой. Хотя если говорить абсолютно точно, то камень △ стоит не совсем удачно; ему бы лучше забраться повыше - в пункт «а». Вот тогда форма белых наверху идеальна. Но не это главное. Следующим ходом - ч.4 черные берут пункт «оба», и если сравнить зону, контролируемую белыми наверху с зоной черных справа и внизу, то становится ясно, что у черных лучше. Говорить же о том, что белые могут пропустить ход б.3 лучше не стоит.

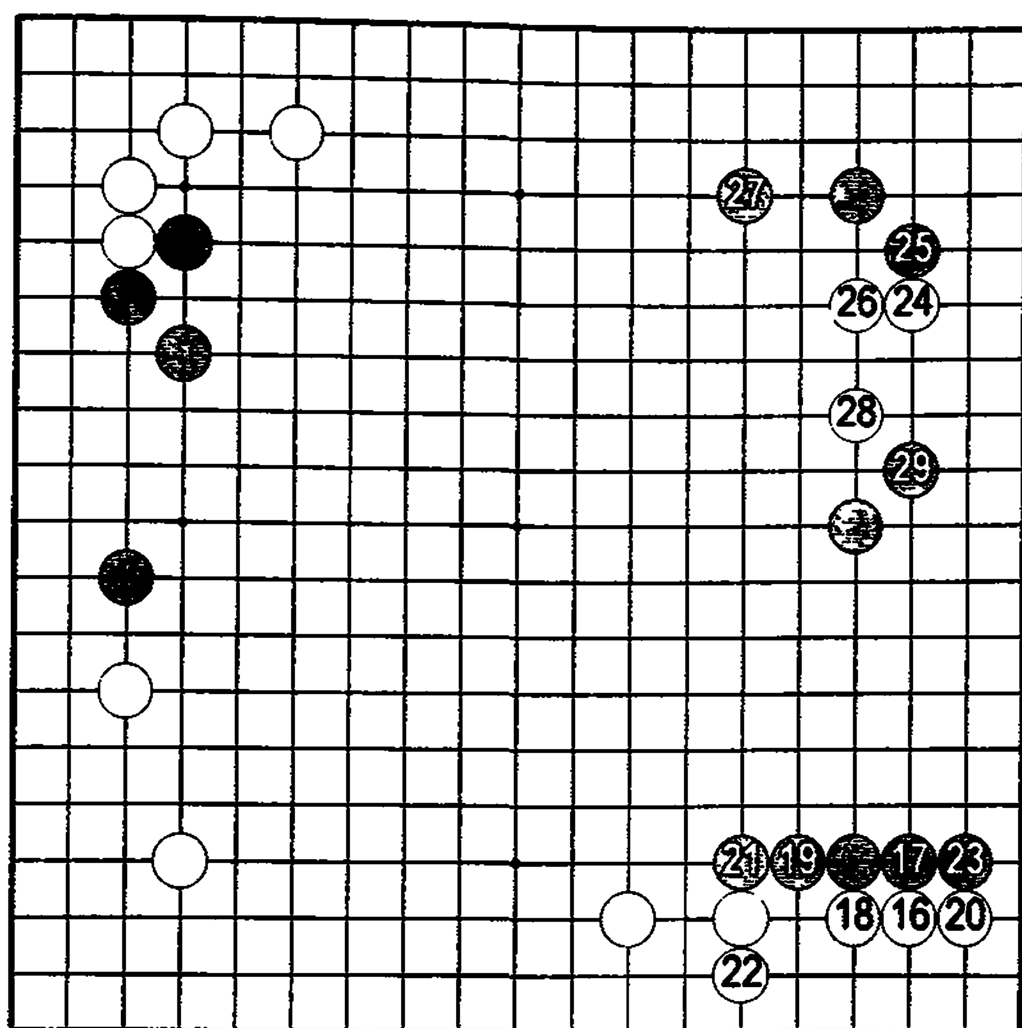
А вот ещё один аргумент в пользу хода, выполненного Отакэ-сан - б.14.



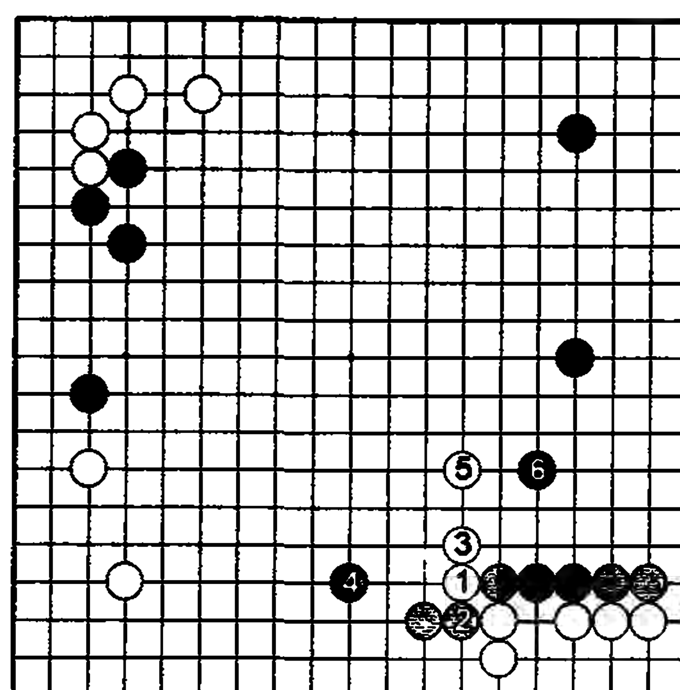
Игра ч.1 не может сейчас иметь место быть. Последует отличный ход б.2, и теперь достаточно белым получить один камень в пункте «а» и тогда вся нижняя сторона превратится в идеальное построение (с хорошей формой в левом нижнем углу). Такое фусэки совершенно не в пользу черных.

Что делать черным, хасами? Но хасами здесь бывают разными. Чтобы хасами было удачным, необходимо его ставить так, чтобы в случае прыжка белых в пункт «С» следующий ход черных осаэ в пункте «D» создавал бы *хорошие* предпосылки для организации на правой стороне сферы влияния - «моё». Это – прописная истина. Ход ч.15 считается наиболее устойчивым и употребительным хасами, претендующим стать прописным приемом. Кстати, игра в пункт «Е» (никкэнтакабасами) сегодня критикуется и пока редко употребляется в данной форме фусэки.

Глава 5.

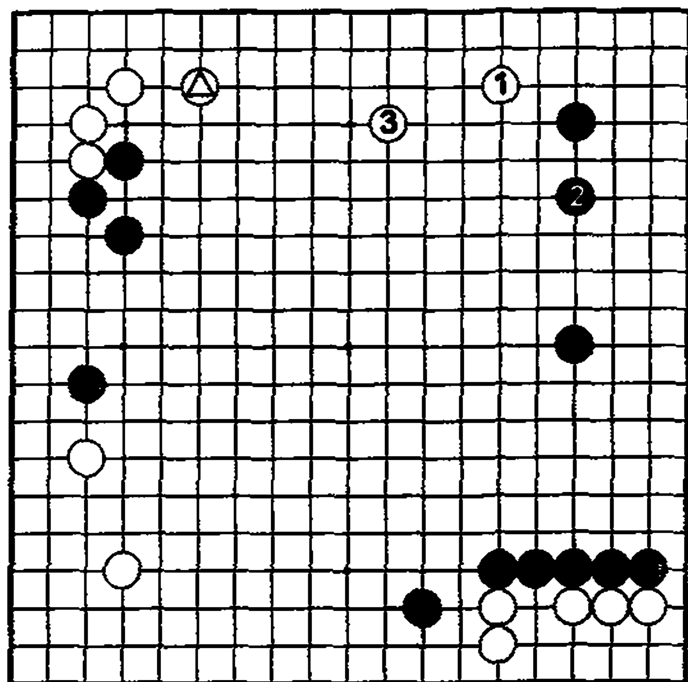


Как и следовало ожидать, белые впрыгнули в сансан - б.16, а черные поставили осаэ - ч.17. Игра до хода ч.23 известна всем, и говорить о ней нечего, кроме того, что черные получили то, к чему стремились на правой стороне, а белые получили темп.



Далее хочу обратить внимание на одну часто совершаемую ошибку среди любителей. Это о ходе б.1. Да, он существует. Но только *не сейчас*. Если белые играют ханэдаси - б.1 в данный момент, то черные, далее, атакуя белые камни, получают возможность успешно укрепить правую сторону. Я даже слышал однажды, что этот путь принял среди любителей форму модного фусэки. Ну, что же, если это стало модным, то считайте, что я уже вышел из моды, как и большинство профи, придерживающихся моего взгляда на это ханэдаси в данной форме фусэки.

Ход ч.23 создает белым определенные трудности в выборе следующего хода. Ну, о ходе ханэдаси уже сказано. Остается выбор между какари снаружи формы санрэнсэй (наверху) и прыжком во внутрь формы черных. Очень трудный выбор, особенно с точки зрения психики выбирающего. Давайте посмотрим случай, когда белые ставят какари снаружи (то что произошло после какари изнутри, вы видите на основной диаграмме).

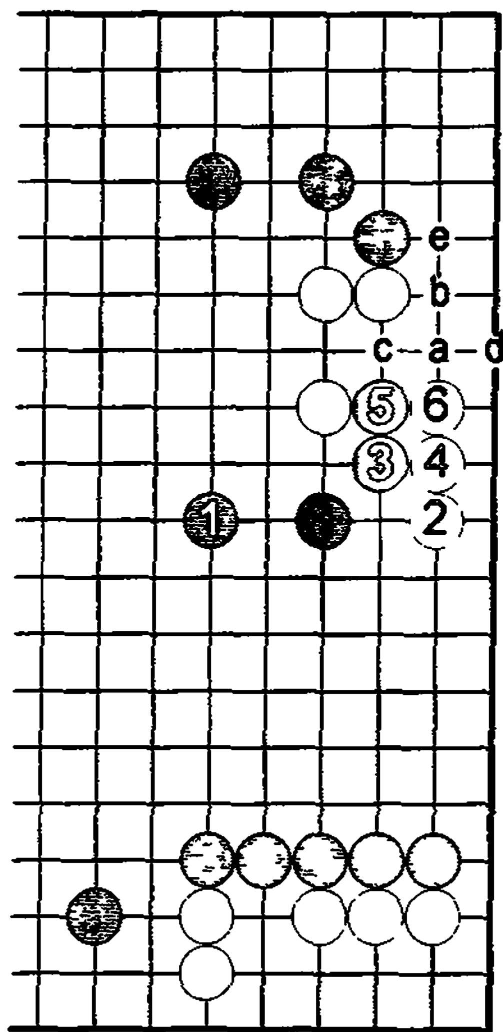


Пусть будет сыграно б.1, 3. То, что камень △ отдает сыростью (имеется, видимо в виду, несовершенством)*, вам известно из предыдущих страниц. Однако важнее то, что ходами б.1, 3 белые получили совсем мало. Об этом тоже говорилось. Но в том разговоре не присутствовала имеющаяся здесь большая сила черных - ацуми в правом нижнем углу. Этот факт ещё больше усугубляет игру б.1, 3.

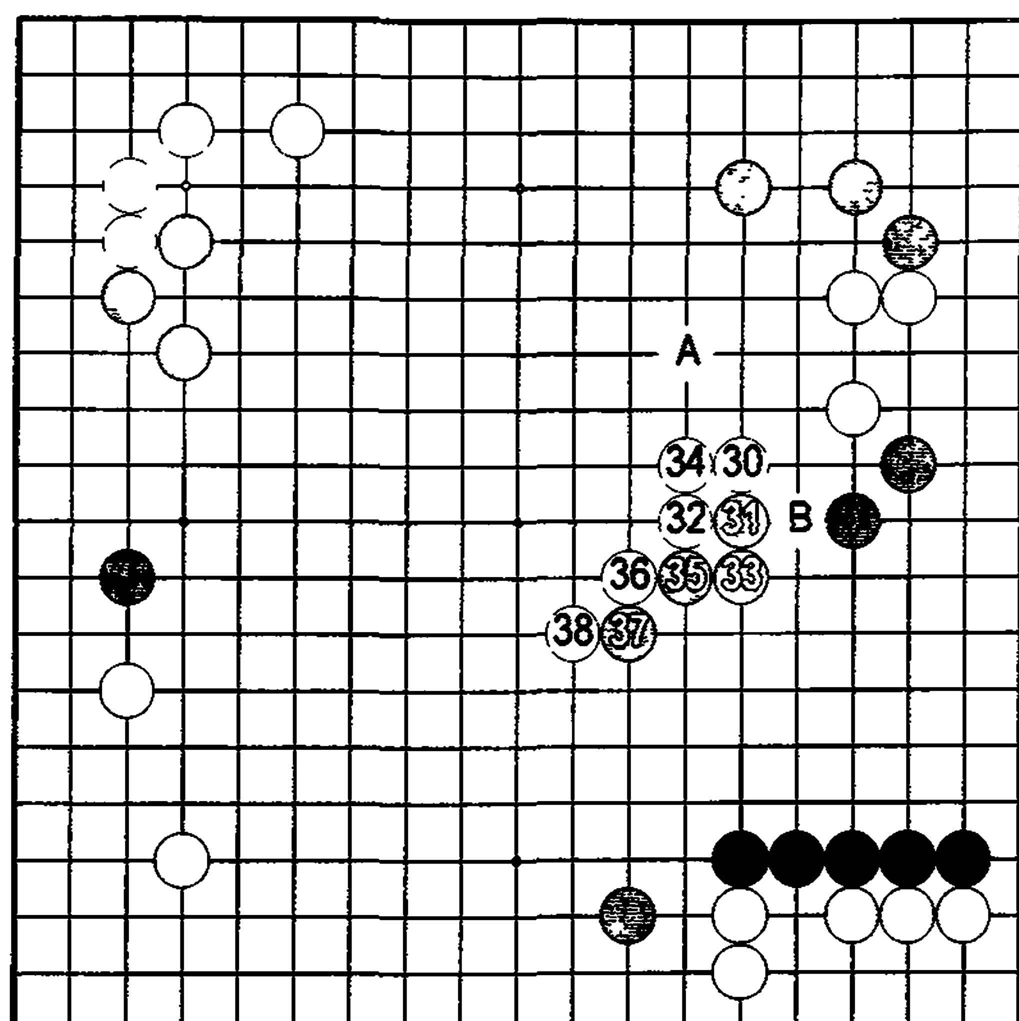
Вот поэтому Отакэ-сан выбрал какари изнутри - б.24. Прыжок в самое пекло санрэнсэя может немного «полить водицы на раскаленные камни». Это лучше, чем давать этим звездам сиять ярче.

Игра ч.25, 27 - косуми и тоби вам хорошо известна своей идеей, и говорить об этом ещё раз нет необходимости. Да и о ходе б.28 вы читали в этой книге не раз.

Ход ч.29 - естественная атака формы белых.

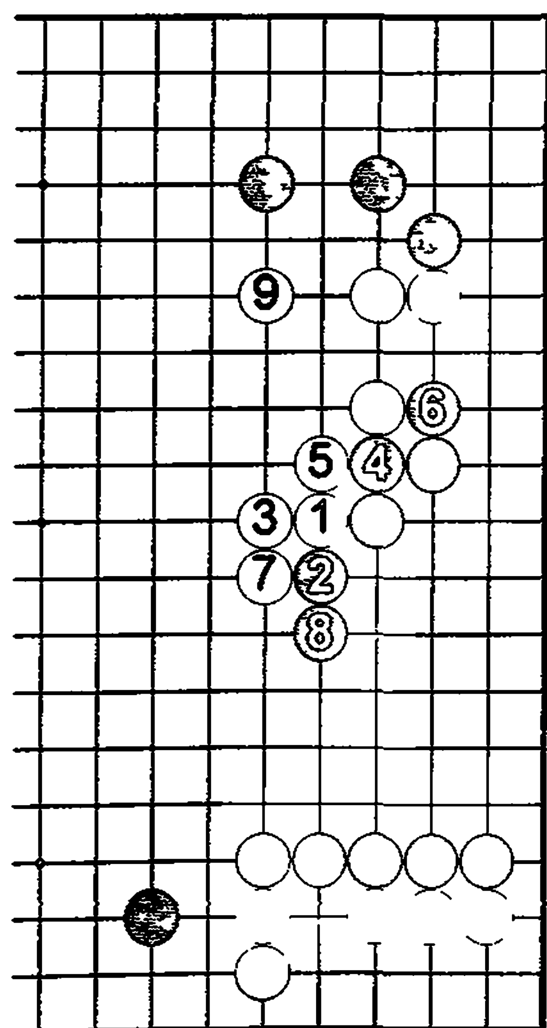


У черных существует и более спокойная игра - тоби - ч.1. Но если белые решат играть б.2, тогда черным необходимо идти на подрывные действия и осуществлять пролаз в форму белых ч.3, 5. Причем существует и продолжение этой атаки – ч.«a» (далее, по алфавиту) - ч.«e». Но можно продолжить и по-другому - ч.«b», б.«a» и ч.«e» - ханэцуги. Это тоже атака. И хотя белые «въехали» на правой стороне во двор черных (ход б.2), атака черных заставляет их трепетать. Но беда в том, что я тоже, когда провожу такую атаку, начинаю сильно волноваться. Вот поэтому я выбрал косуми, т. к. этот ход хотя и атакующий, но для черных немного спокойней.



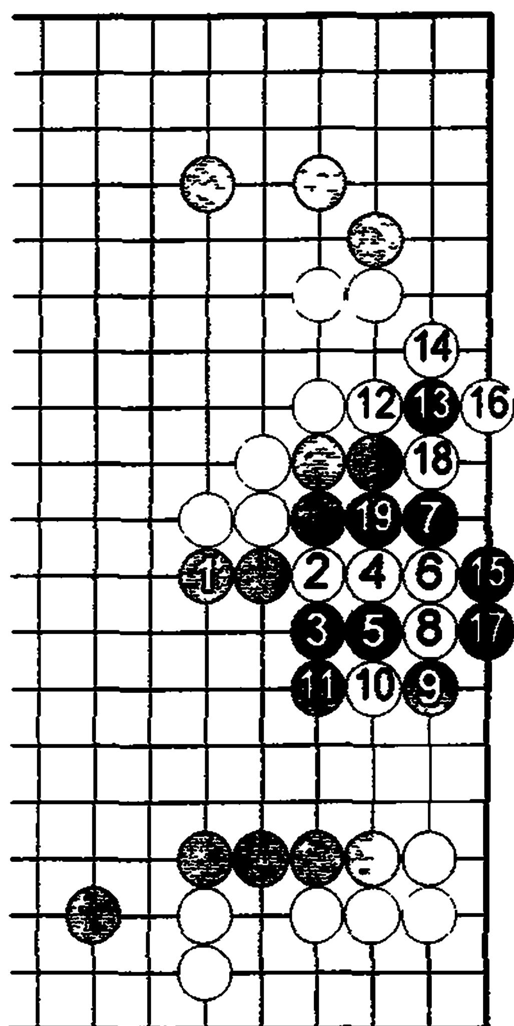
Против атаки черных у белых имеются три основных продолжения. Это - огэйма в пункте «А» (любимый «конёк» Кагэяма-сан), «В» - цукэ и, наконец, ход б.30, который выбрал Отакэ-сан. Характер этого хода не относится к гашению правой зоны черных, для этого существует игра в пункт «В» - цукэ, занимающаяся задачами кэси более активно. Это надо хорошо чувствовать.

Давайте посмотрим, как это происходит.



После хода б.1 черные ставят ч.2, 4, а затем играется жесткое хаикоми - ч.6. Б.7 - кикаси и далее создается форма - б.9. Давайте оценим результат этой борьбы. У черных на правой стороне прочные очки, у белых вполне стабилизированная форма. Совершенно понятно, что недовольств с любой из сторон и быть не может.

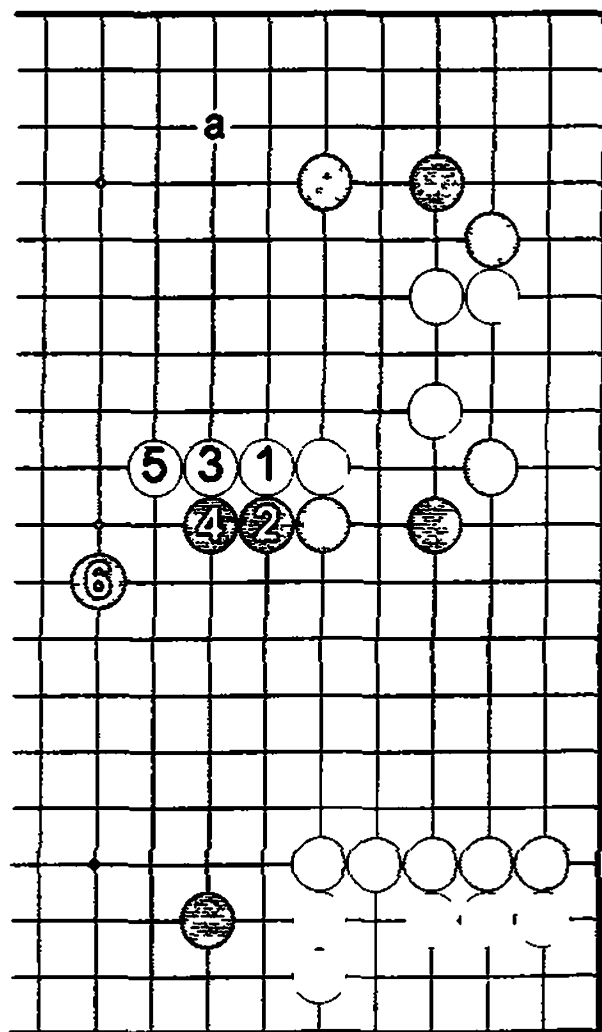
Однако нередко можно увидеть попытку черных опровергнуть в ходе цукэ б.1 замысел кэси. Это тоже полезно посмотреть и даже хорошенько усвоить.



Игра ч.1 - осаэ пытается утвердить зону черных и расширить её.

В этой ситуации так никогда не играют и вот почему. Б.2 - разрезание формы с неприятными последствиями для черных. Если черные поставят атэ снизу в пункт «4», тогда белые спокойно вытягиваются б.«3» - ноби, и увидеть какое-либо сносное продолжение у черных для получения задуманной зоны (имеется в виду ход ч.1) уже невозможно. Остается атэ снаружи - ч.3. Это лучший путь для захвата в плен белых камней. Ход ч.7 продолжает начатое. Прием б.10 - кири в сочетании с б.12 заставляет черных вплотную заниматься уничтожением белого десанта. Четыре белых камня - это сутэиси - жертва, а в награду за них белые строят форму поннуки ходом б.18. Вы знаете, что поннуки всегда хорошо оживляет форму. Вот и здесь, белые камни стали совершенно стабильны. Но кроме этого форма белых жадно смотрит в угол черных (правый верхний) и этот путь для них, практически, открыт.

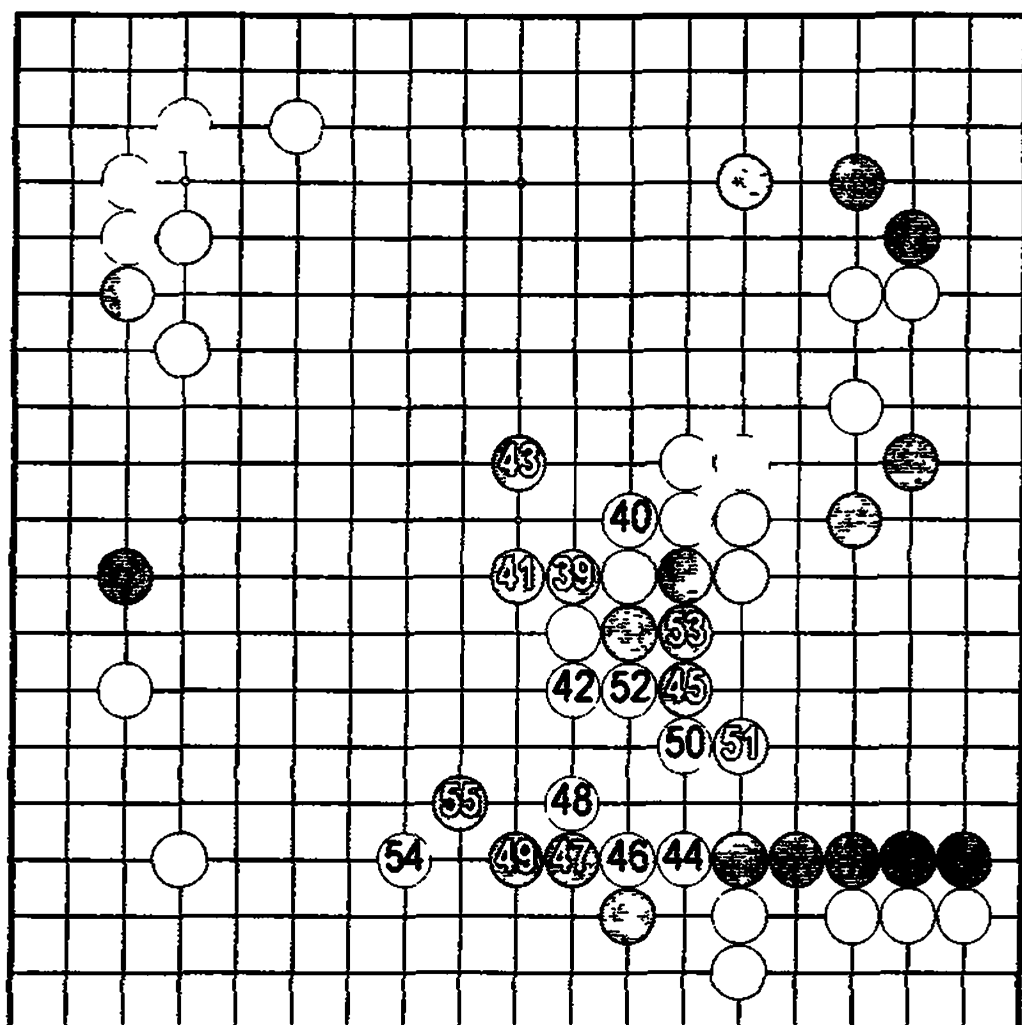
Итак, вы увидели, что ход ч.1 плохой. Для убедительности посмотрите ещё раз на предыдущую диаграмму.



При выборе хода б.30 игра ч.31 – естественная. Идя на охват белых камней, черные приступают к оформлению своей сферы. Более естественного и быть не может. Что же касается белых, то игра ханэ – б.32 смотрится приятно, и это характерный ход в этой борьбе. В некоторых партиях встречается другая игра.

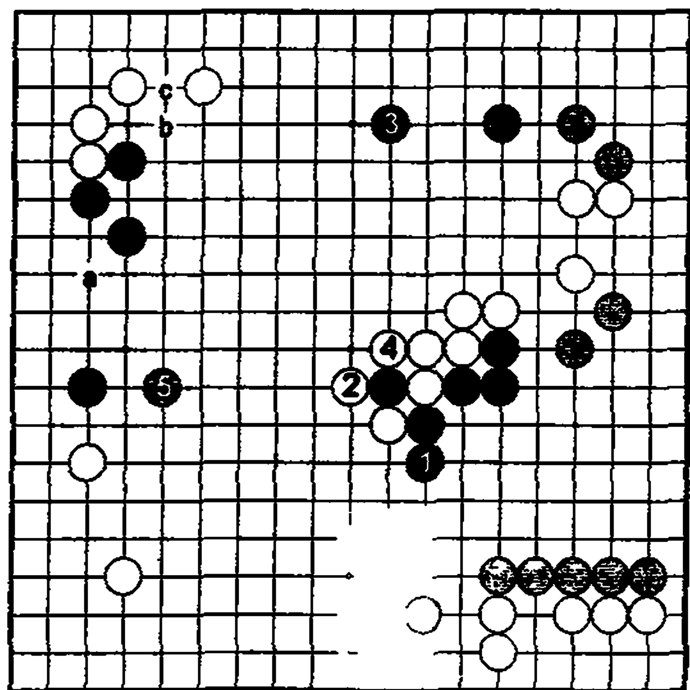
Например, скромное ноби – б.1. Это – вялотекущая игра и дает черным хороший пункт ч.6. Спору нет, что белые в этой борьбе получают темп и могут далее ударить в районе пункта «а». Да и «на цукэ играй ханэ» выполнять очень рискованно. Если оценить общий итог происшедшего, то черные наверняка останутся довольны таким результатом.

Отакэ-сан всё рассчитал точно. Сначала ханэ – б.32, а после ч.35 наносится ниданбанэ (двойное ханэ) – б.36, и б.38. Черным ничего не оставалось делать, как подчиниться этому давлению белых.



Ч.39 – иду на разрезание с последующим вытягиванием – ч.41. Я считал это самым сильным в данной обстановке. Необходимо твердо отстаивать свои позиции на правой стороне. А по характеру такая игра оценивается как задорная, с оптимистичным взглядом в будущее.

У черных в этой обстановке существует и спокойный путь.



После разрезания – ч.39 выполнить спокойное хики – ч.1. Постановка ситё – б.2 обеспечивает взятие черного камня. Черным хорошо сыграть ч.3, а после получения поннуки в центре – б.4, погасить утикоми белых в пункте «а» ходом ч.5.

Конечно, если черные решат поставить ситёатари в пункте «b», то после ответа б.«с» ситё снова в пользу белых, но тогда совсем нет необходимости играть б.4. В данной же ситуации ход б.4 становится ключевым и пропускать его никак нельзя. Это поннуки белых в центре (после появления камней ч.3 и ч.5) очень важно.

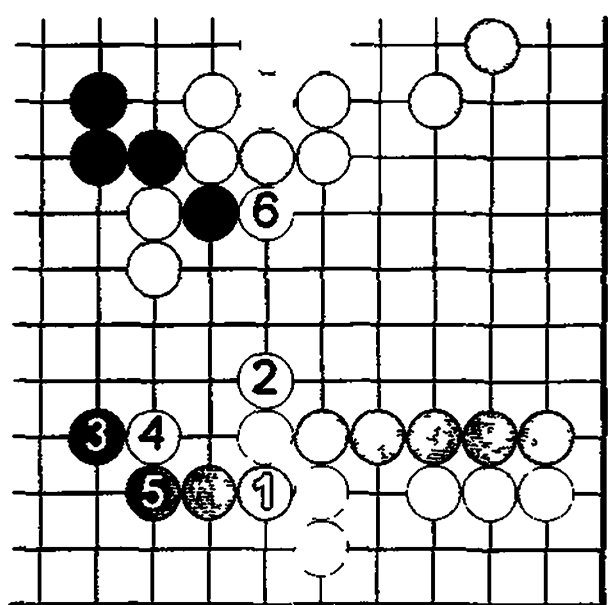
Встает вопрос – зачем же тогда черные сыграли хики – ч.41? Трудно сравнить эти два варианта; профи постоянно ломают голову над подобными явлениями в игре. В момент обдумывания очередного варианта у игрока часто происходит внутренний диалог, и вот он то и является одним из главных «виновников» роковых ошибок.

Это происходит совсем не сложно – *первый* выбранный вариант начинает «давить на мозг» и если во внутреннем диалоге начинается спор этого варианта с другими, то на поверхность выплывает пресловутое эго (сторонник первой мысли) и заставляет о себе вспоминать. Далее возникает толи азарт, толи убежденность в истинности варианта и совершается ход, приносящий то успех, то провал. Вот и мне представилось в момент выбора хода ч.41, что он более воинственен.

Рассуждения, приведенные только что, несомненно являются плодом эмоций и внутренних ощущений. И как бы человек не пытался превратиться в счетную машину, эти человеческие качества неустанно будут сопровождать его в любой игре.

Белым отдавать в жертву свой камень никак нельзя, поэтому сделан ход б.42 – нобидаси. Ч.43 – иккэнтоби. Это – давление на белые камни, стоящие на правой стороне.

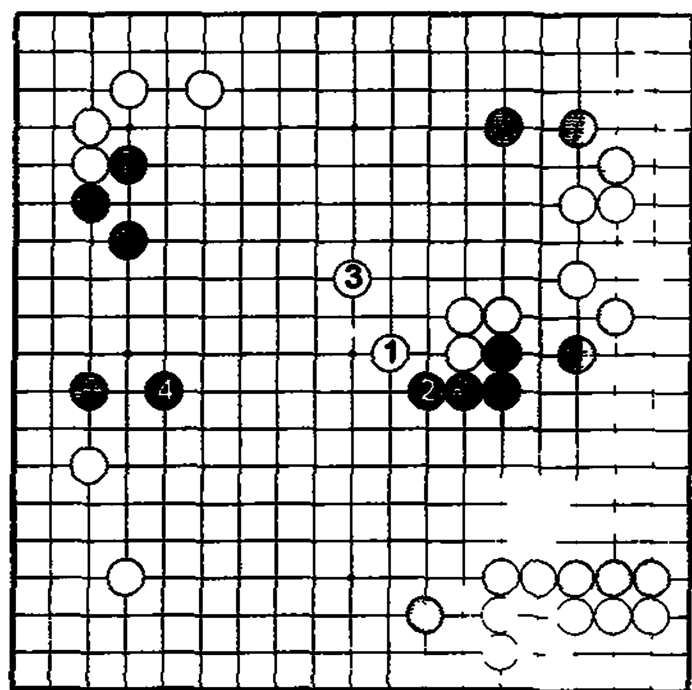
Пользуясь слабостью соединения черных, белые ставят б.44 со стремлением построить в центре форму сабаки (легкую форму)*.



Попытка разрезать – ч.1 чревата большим уроном для черных. Игра б.2, 4 – кикаси. А после хода б.6 черный камень обречен. То, что он является ключевым, объяснять не надо.

Игра ч.45 – какэцуги – естественна. А после создания формы ходом б.52 белые приступают к массированной атаке – б.54.

Игра перешла в стадию тюбан, в которой белых остановить уже было невозможно. Борьба на нижней стороне развернулась жаркая, и всякая попытка с моей стороны перехватить инициативу немедленно пресекалась Отакэ-сан.



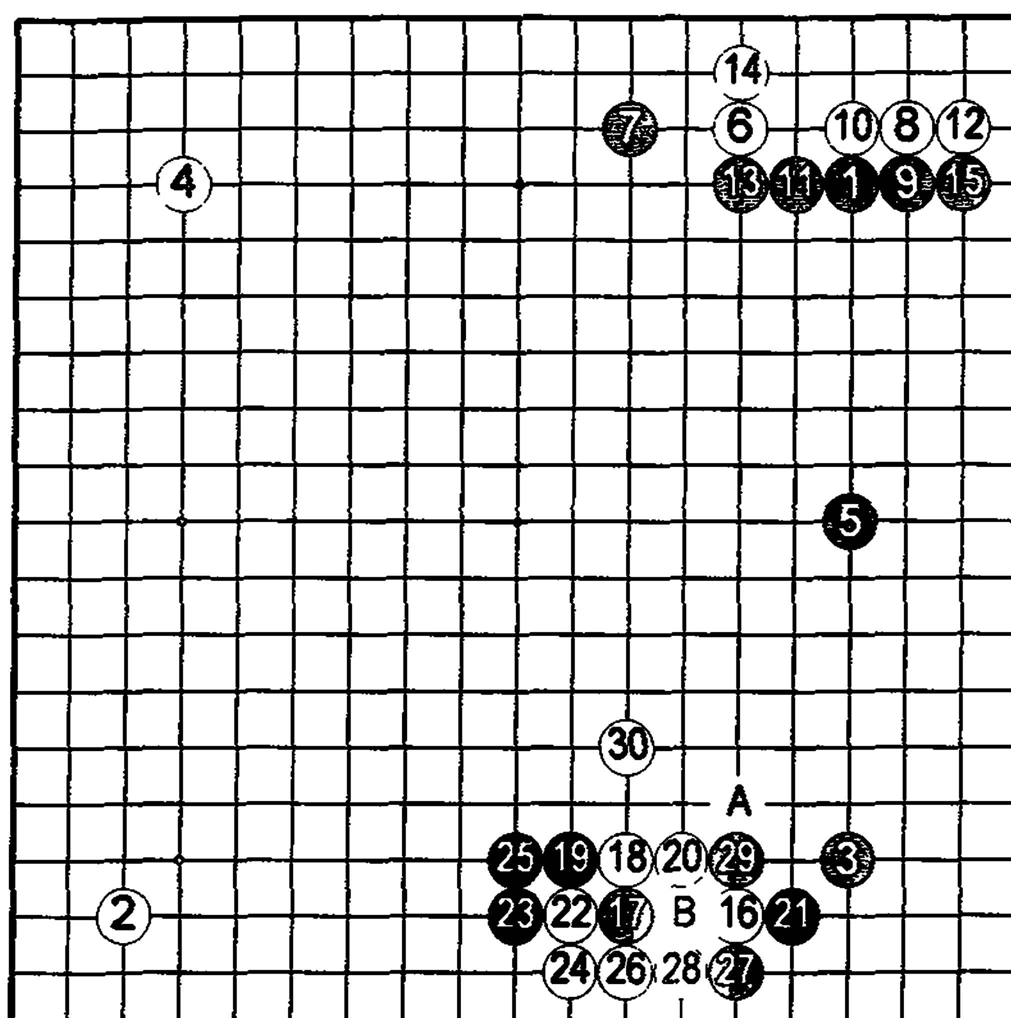
Мне снова хочется вернуться к ходу б.36.

Ход б.1 у меня вызывает плохое чувство. Дело в том, что у черных появляется выгодное ч.2, а затем – ч.4 – защита с умиротворением. Конечно, форма белых в центре стала сильной, но куда эту силу применить? Нет, это не в стиле Отакэ-сан.

Глава 5.

Партия 6.

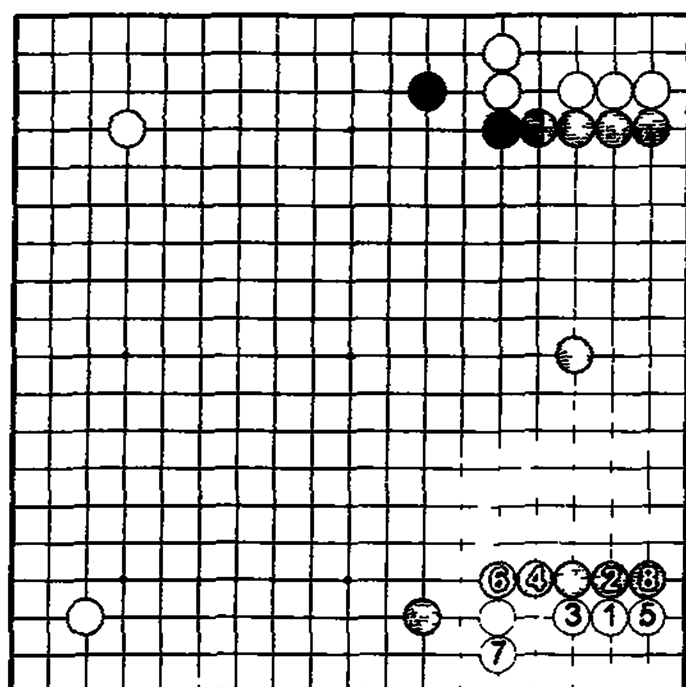
○ - *Като*............○ - *Такагава*



И, наконец, последняя партия, в которой демонстрируется санрэнсэй фусэки.

Розыгрыш в правом верхнем углу, наверно, утомил вас, и я о нем больше говорить не буду. Однако заметьте, что эта дзёсэки в санрэнсэй фусэки всё-таки популярна. В ней существуют незначительные разновидности (в один, два хода), но суть остается прежней – построение стенки, обращенной к звездам на стороне.

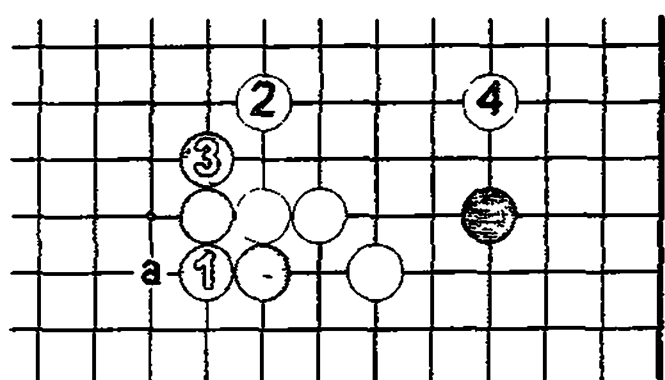
После хода б.16 черные снова ставят такое же хасами – ч.17.



Если играть б.1, то после хода ч.8 снова получится знакомая форма. Такой итог белых не может удовлетворить. Всё идет к тому, что у белых может появиться территория во всех четырех углах, а это среди профи в современном го считается плохим предзнаменованием. К тому же появление на правой стороне у черных сильной формы, готовящейся, как бы, «поглотить» центр, для белых ещё более неприятно.

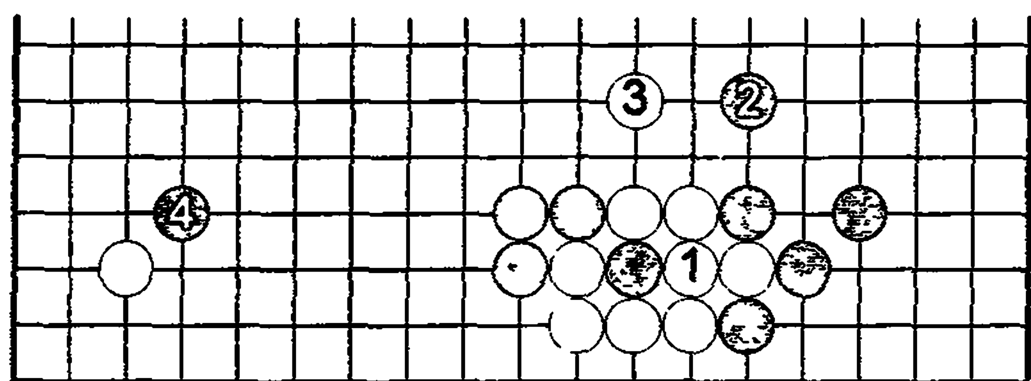
Поэтому белые выбирают другой вариант дзёсэки – б.18. Что прыжок в центр ходом в пункт «А», то и ход б.18 имеют одну идею – получить выход в центр.

После хода б.20 у черных имеются два варианта продолжения. Первое – усиление камня «3» и второе – защита пункта разрезания – «22».



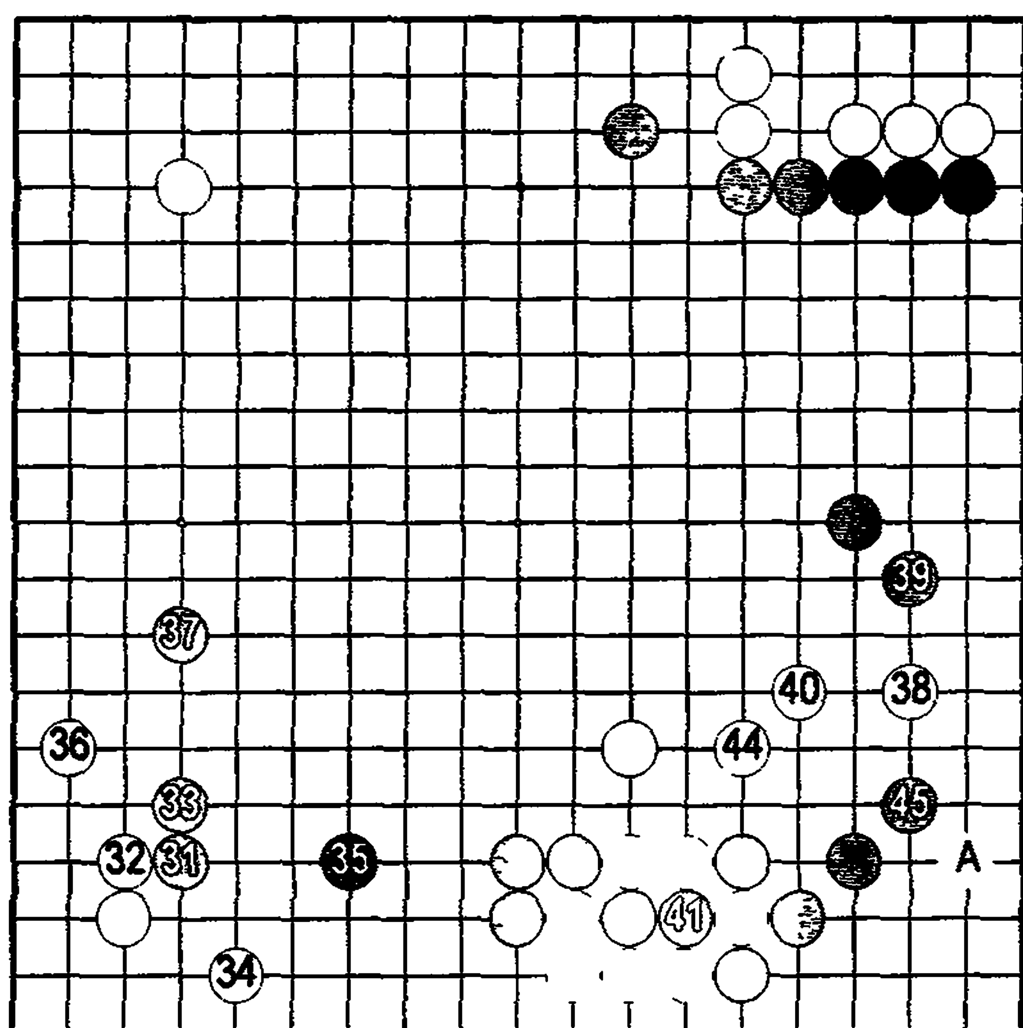
Если играть цукэ – ч.1, то после б.2, 4 вместе с разрушением угла разрушится и вся система санрэнсэй. Причем не имеет значения как сыграют черные – ч.1 или в пункт «а».

Допустить такое Като-сан никак не мог; постановка жесткого косумицукэ – ч.21 сама просится в руки. Б.22 – разрезание – естественная реакция белых. Ходы ч.27, 29 сурово давят на белые камни и лишают их глазной формы. Лишение глаз в самом начале формирования формы является у Като-сан одним из любимых приемов.



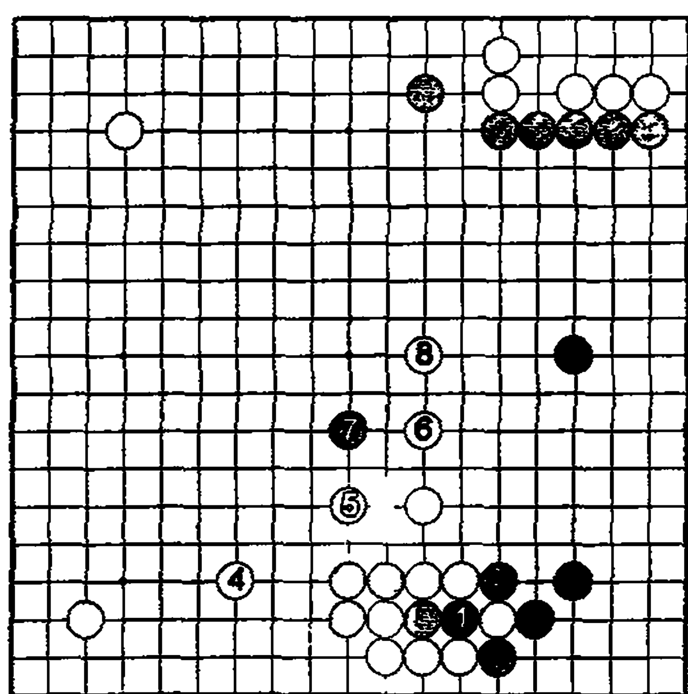
Б.1 – приобретение глаза – успокаивает форму белых; то, что это жизнь – ясно. Однако черные успешно получают и тоби – ч.2 с оформлением правой стороны, и катацки с активным продолжением фусэки. Такое пассивное продолжение белых никуда не годится.

Б.30 – тоби – важный шаг на пути к активной и даже агрессивной игре. Конечно, черные могут лишить белых глаза ходом в пункт «В», и с этим приходится смириться белым. Однако дальнейшее формирование формы у белых может осуществляться активно (как говорится, ремонт жилища проводится без выселения жильцов). И хотя этот процесс не очень удобен, но получение активной игры окупает полностью.



Като-сан не робкий воин. Он оставляет форму санрэнсэй справа и приступает к формированию формы слева ходами ч.31 – ч.37.

б.42 – взятие двух камней
ч.43 – торидаси (41)

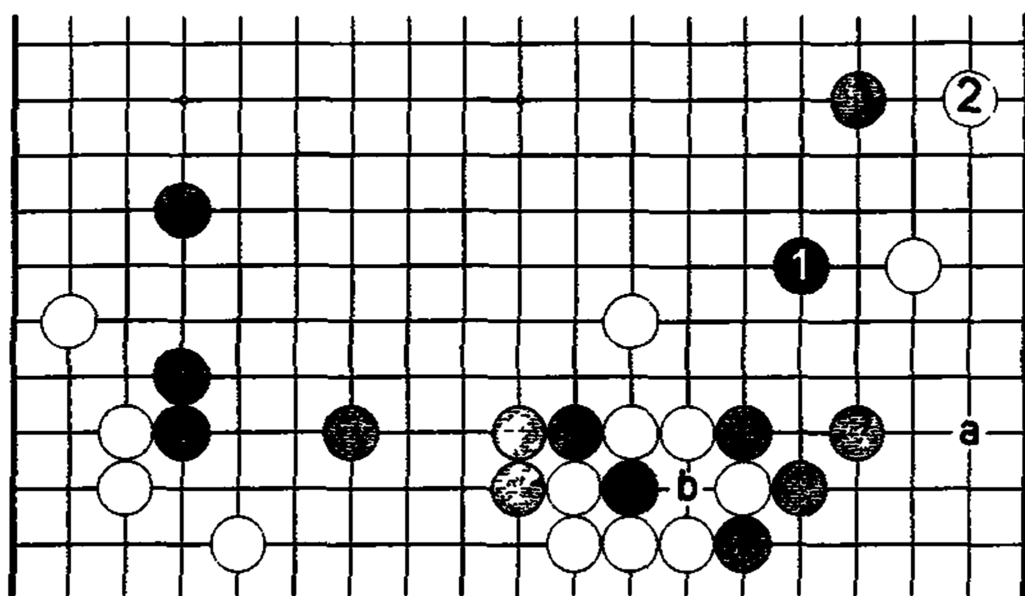


Если продолжить игру на нижней стороне ходом ч.1 – взятие камня (далее, белые берут два черных и черные возвращают один камень – торидаси), то это, конечно, считается атакой. Но у белых появляется отличный ход – б.4. Этот важный пункт отлично организует достойную контратаку, после чего обе формы (белая и черная) устремляются в центр.

б.2 – взятие двух камней
ч 3 – торидаси (1)

Игра ч.31 – хороший пункт. Однако может возникнуть вопрос о ходе ч.37. Может оставить его и перейти на правую сторону? Действительно, белые получают хорошее утикоми – б.38, и у черных может возникнуть желание пресечь этот прыжок. Однако в левом углу идея давления на форму белых без камня ч.37 теряется. Собственно ход ч.37 – это важный заключительный аккорд и без него предыдущие ходы могут выглядеть незаконченной пьесой. В данной ситуации незавершенность формы совсем неуместна.

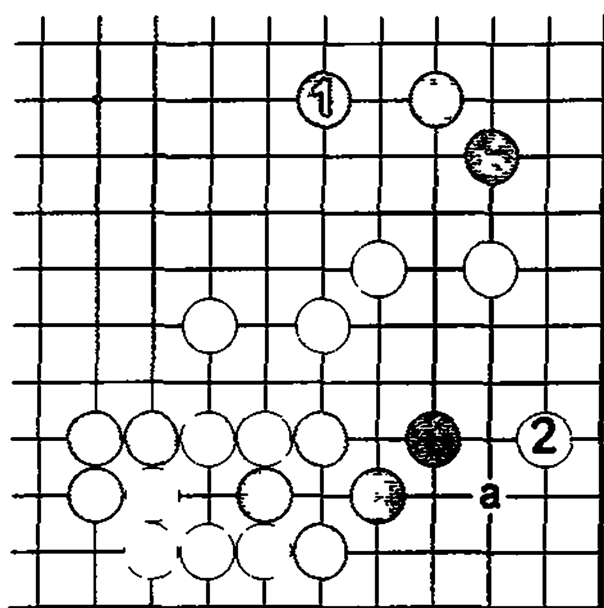
Б.38 на первый взгляд выглядит отлученным от остальных камней. Однако этот ход поставлен в самый подходящий момент.



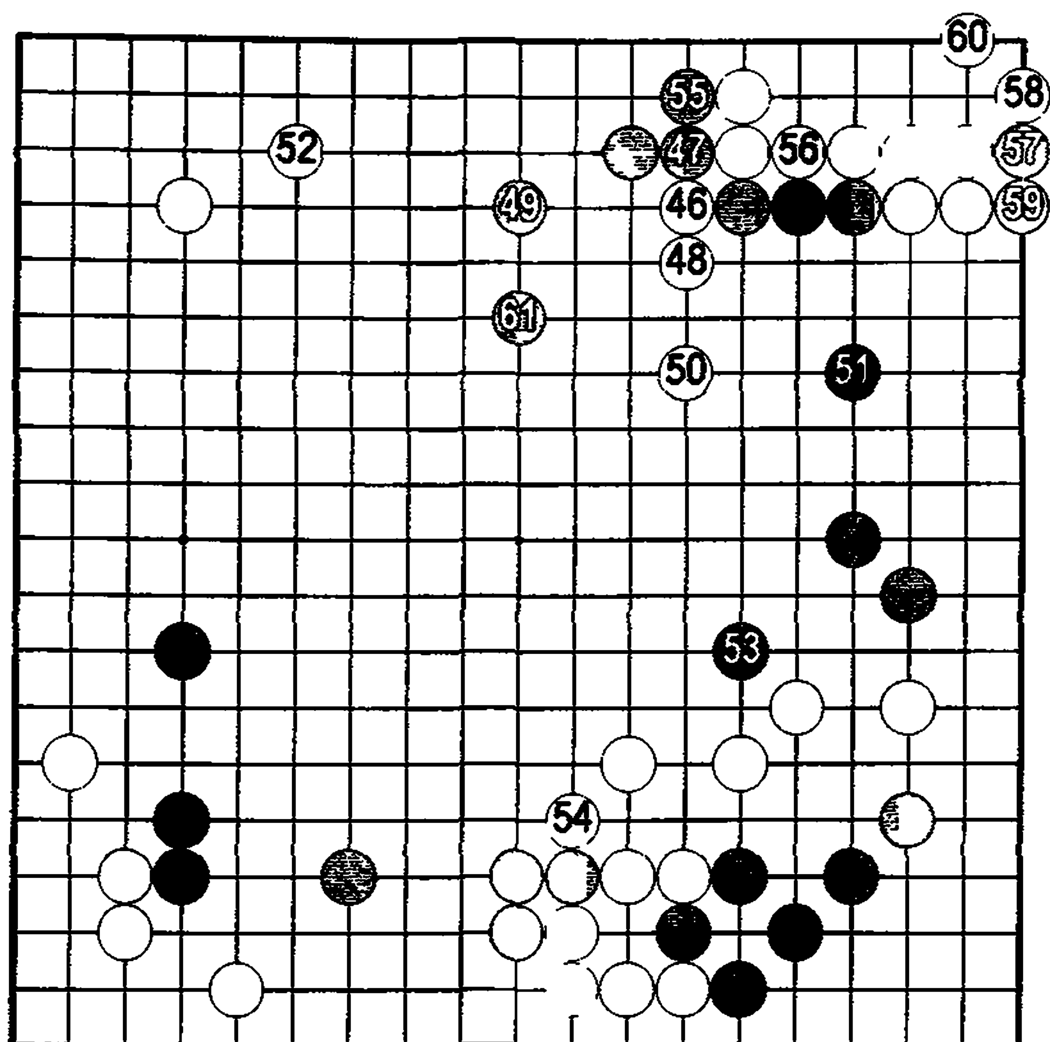
Дело в том, что этот камень способен развиться и без посторонней помощи. Например, изоляция этого камня ходом ч.1 не может считаться хорошей игрой. Белые после хода б.2 могут запросто организовать разрушительную войну на правой стороне (вместо б.2 можно играть и в пункт «а»). В этой войне санрэнсэй становится просто дребезжащей игрушкой, которая становится только раздражителем для черных. К тому же ход черных в пункт «b» становится актуальным уже *для черных* (если в пункте «а» появится белый камень).

Ч.39 – существенно необходимый ход.

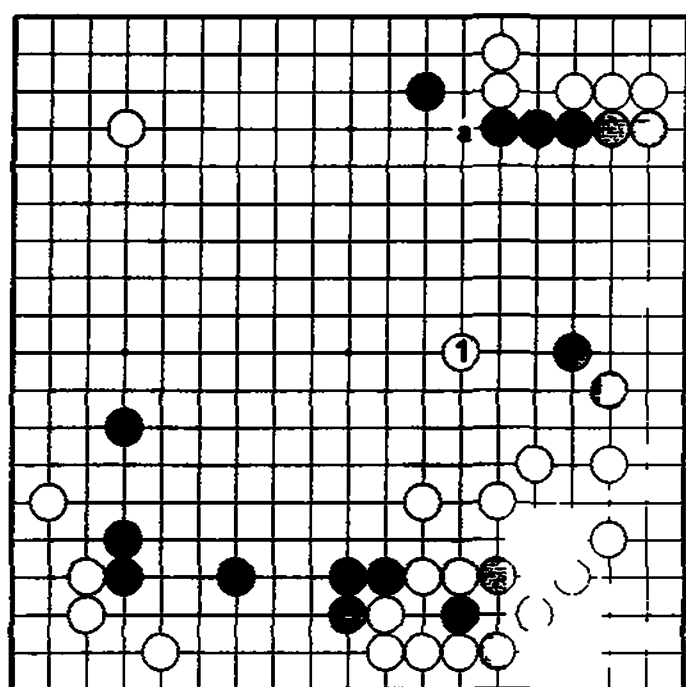
Б.40 – выход на простор. Игра ч.41 с последующим косумицукэ – ч.45 благополучно стабилизирует угол. Спрашивается, нужен ли этот ход - косумицукэ? Конечно, жизнь в углу можно получить и без этого хода. Он выглядит как ход из стадии ёсэ (хотя ёсэ очень большое) и не пускает белых в пункт «А». Но давайте поищем другой ход.



Например, ч.1 – смотрится внушительно. Однако после хода б.2 общая картина сражения несомненно переворачивается, и уже не белые спасительно бежавшие в центр, озабочены о безопасности своих камней, а наоборот, черные заблокированы и вынуждены уходить в глухую защиту. Игра ч.«а» – косуми – защита и отказываться от неё никак нельзя. Заметьте к этому, как белые укрепляются на правой стороне (после хода субэри – б.2). В общем, такой пункт (ч.45) называют «хиссотэн» – конфликтным пунктом». Однако часто такие пункты не понимаются любителями и поэтому пропускаются, к сожалению, в их игре.



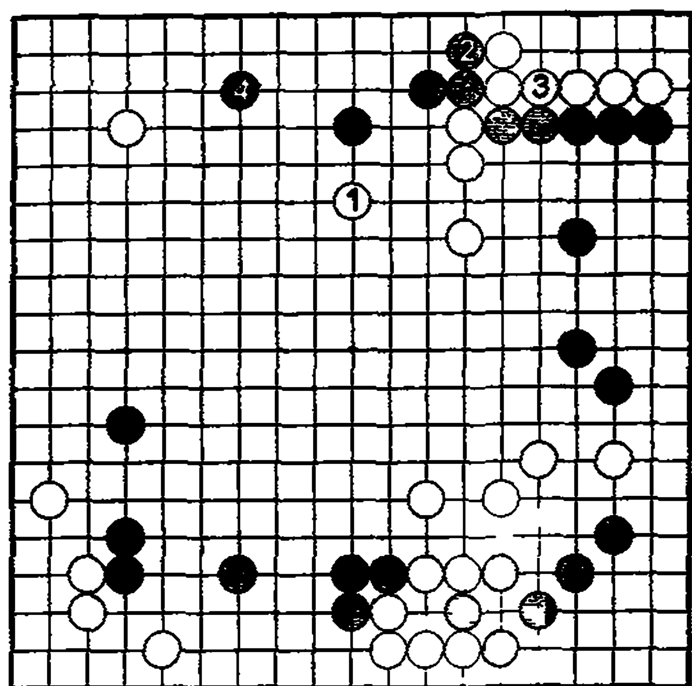
Ходом б.46 я провоцирую драку. Естественно, цель этого хода – ожесточить дух Като-сан, расшатать его спокойствие и тем самым вызвать на ходы, которые выбирались бы им не на основе сухого и точного расчета, а на эмоциях и нервных импульсах.



Спокойной игрой можно назвать ход б.1. Это – путь разрушения «моё» черных и считается вполне современным и интересным. Однако это не стиль Такагавы, особенно в тот период времени, когда игралась эта партия. Ход б.1 *нацелен* на удар в пункте «а», но в нем отсутствует азарт и желание взорвать невозмутимость противника. А если сказать языком точного расчета, то такой ход чреват потерей коми, полученного в начале партии (к этому моменту игры коми ещё сохраняется у белых).

Выполняя ханэдаси – б.46, белые уверены в том, что будет разыгран единственный и естественный вариант до хода ч.51.

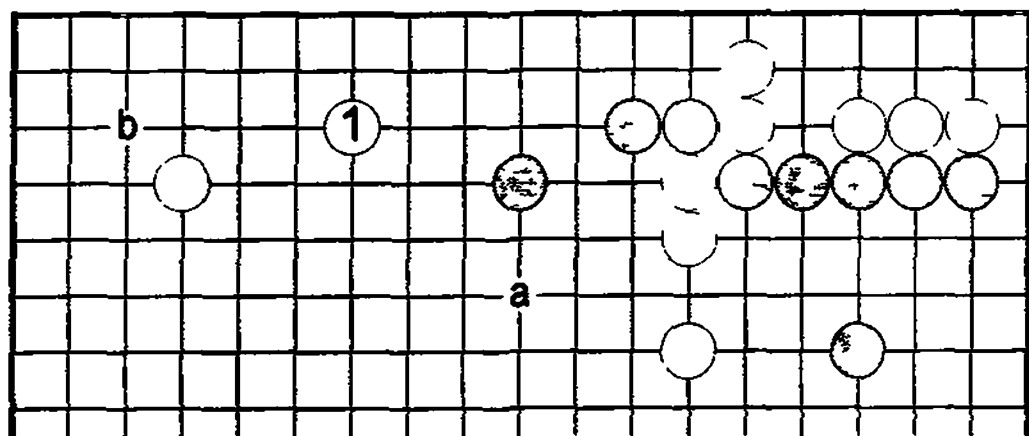
Б.52 – важный пункт.



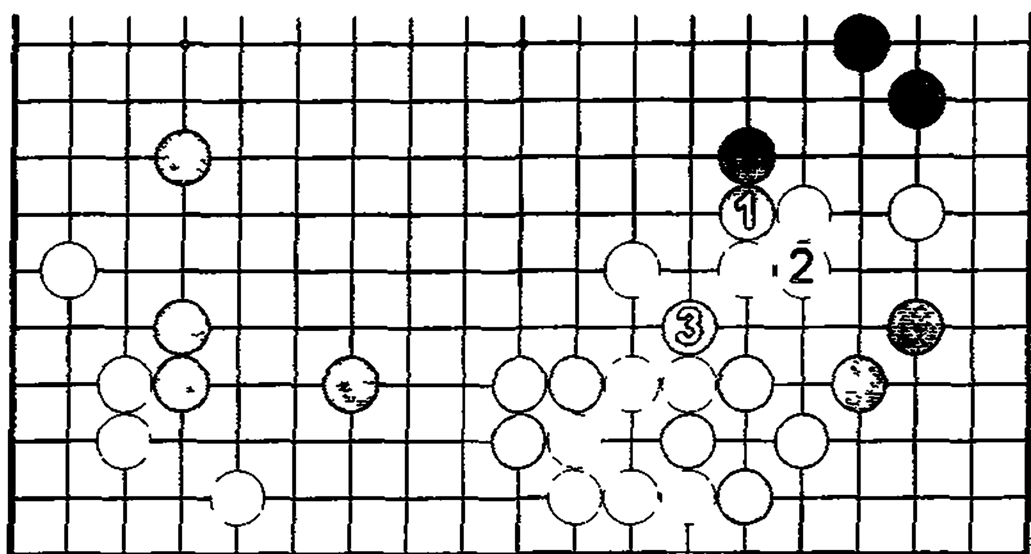
Конечно, игра б.1 считается очень хорошей да и смотрится приятно. Вспомните, так было в моей партии с Рином. Но там на нижней стороне стояла сила черных, и ход б.1 был совершенно необходим. Здесь же такой ход выглядит как кориката (дублирование)* и поэтому считается не нужным.

Если играть б.1, то немедленно последует выгодное кикаси – ч.2 с последующим оформлением верхней стороны – ч.4. В результате этого ход б.1 становится ещё более неуместным.

Теперь стоит сказать пару слов о местоположении камня б.52.



Если играть жадно и настырно – б.1, тогда после естественного прыжка в пункт «a» у черных сохраняется «вкусный» пункт сансан - «b». Форма же когэйма (с камнем б.52) не позволяет черным легко разгуляться в углу.



И, наконец, о ходе ч.53. Это – жесткое предупреждение белым. Вот что может произойти далее, если белые не среагируют на этот ход. Ч.1 заставляет белых соединиться – б.2. Но следующим ходом – ч.3 наносится разрезающий удар, от которого белым спасения уже нет.

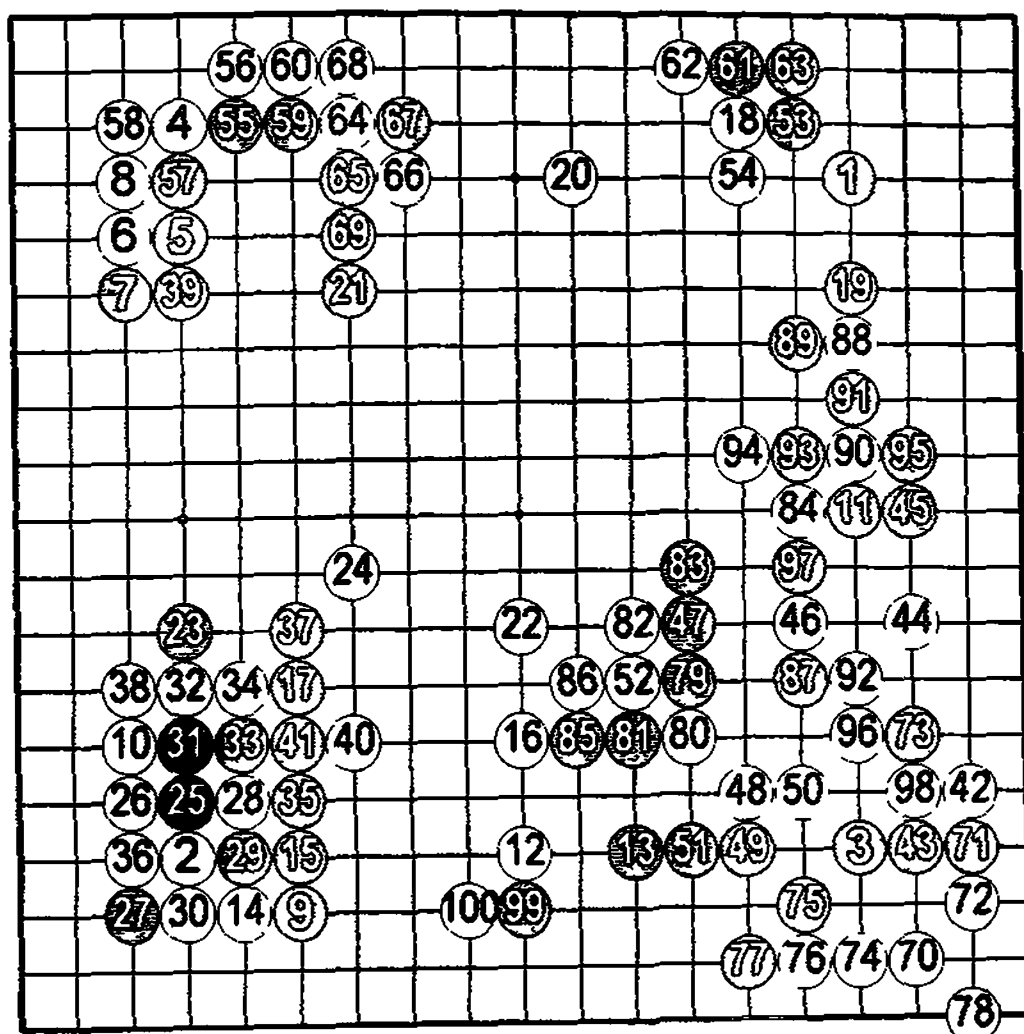
Итак, ч.53 – выгодное кикаси. Далее, после оформления угла – ч.55 – б.60, черные начинают атаку на белые камни – ч.61. Собственно ход ч.53 и является её преддверием.

В заключение предлагаю посмотреть рассмотренные в этой главе партии до их полного завершения.

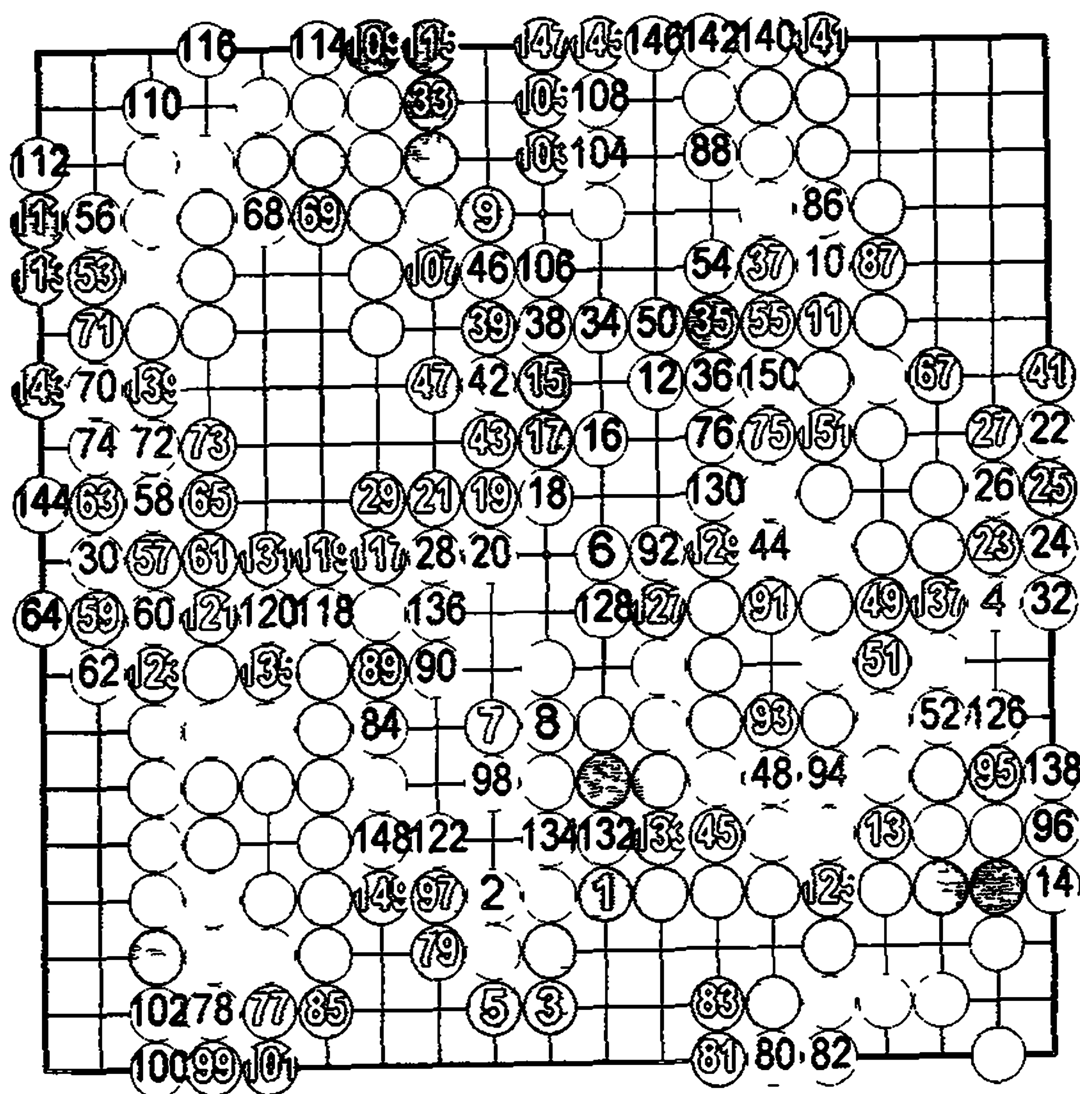
Глава 5.

Партия 1. 12 Мэйдзин, финальный матч (2-я встреча).

⊙ - Исида Хонимбо……О - Рин Мэйдзин.



(1 – 100)



(101 – 251)

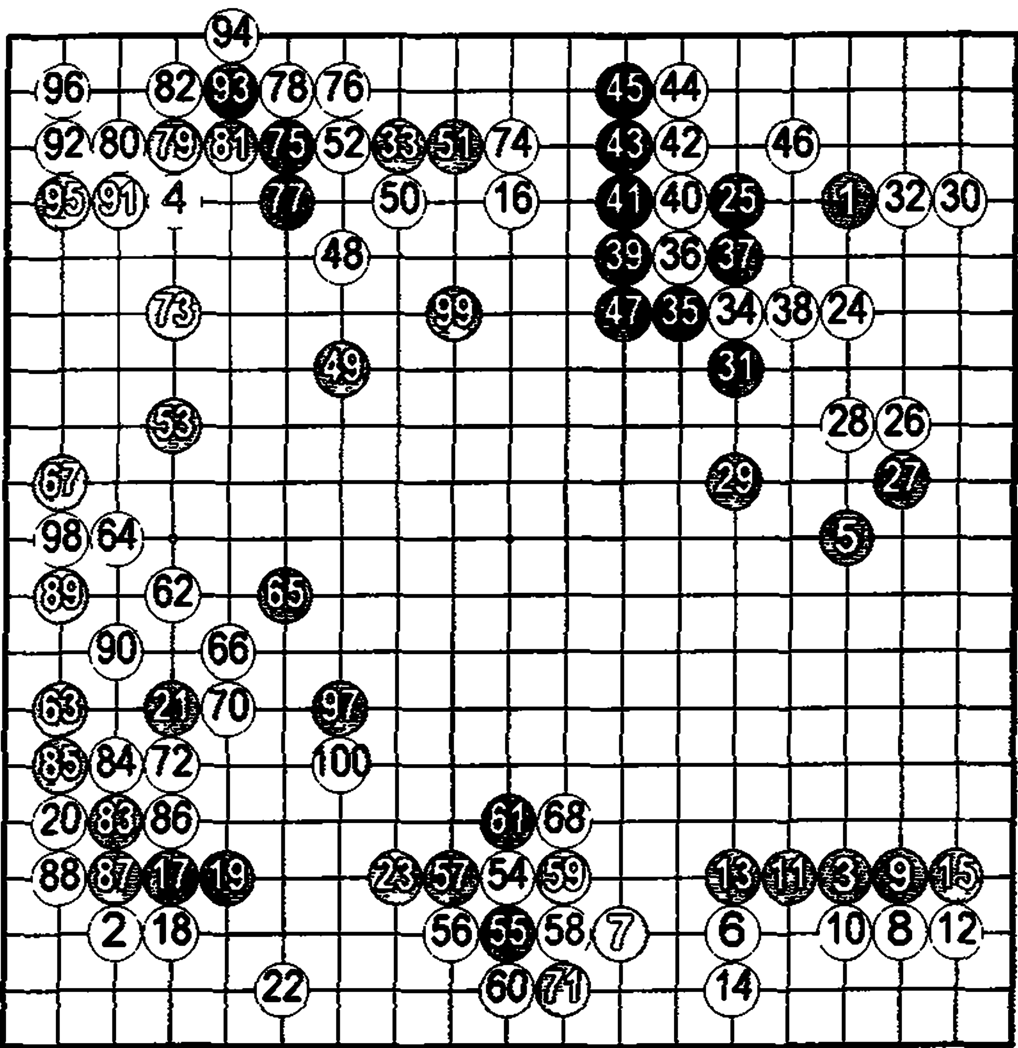
ч.31 – взятие ко (25); б.40 – ко; б.66 – цуги (25); б.124 – цуги (59)

Черные выиграли 5 очков.

Современное санрэнсэй-фусэки профи.

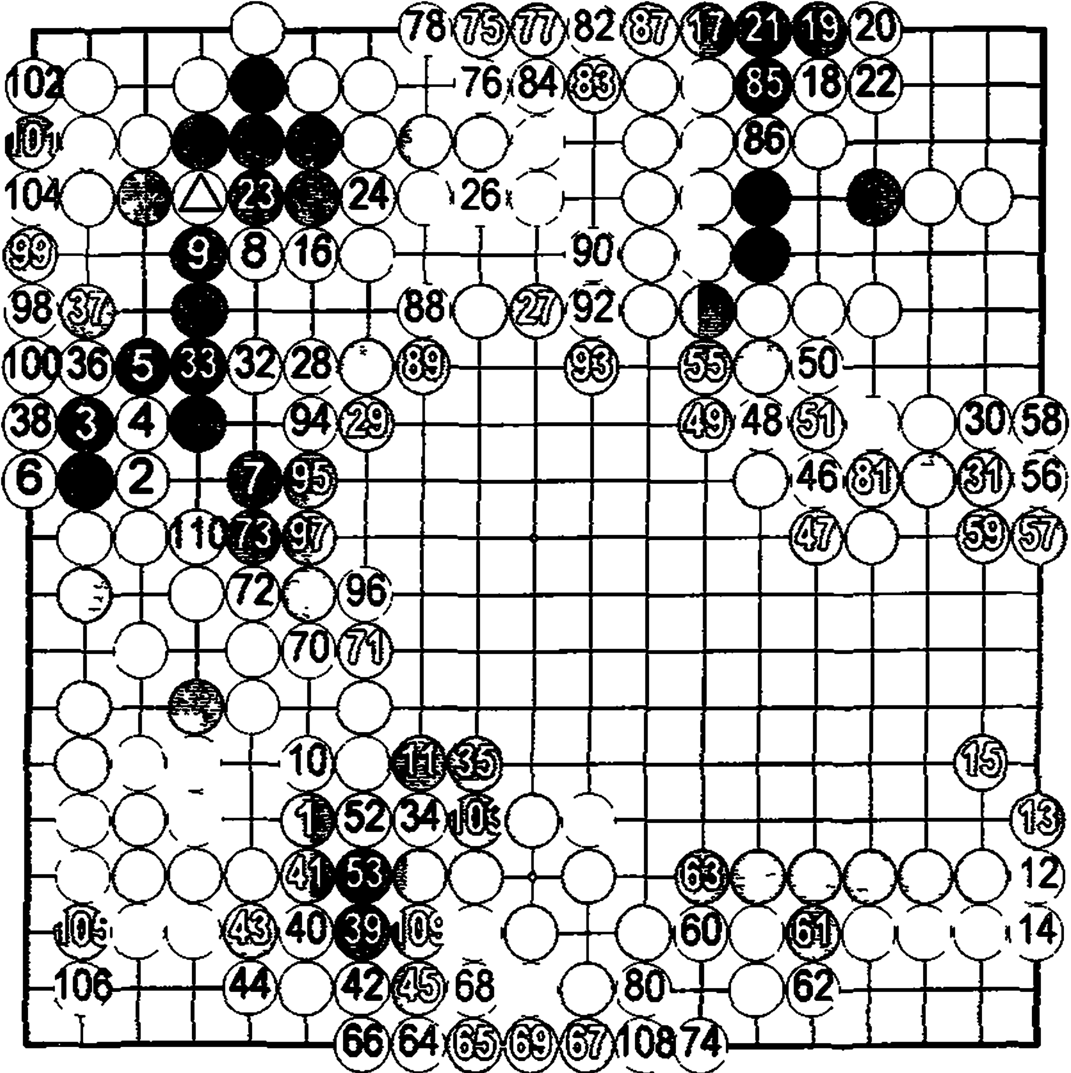
Партия 2. 22-й отборочный турнир Нихон Киин.

○ - *Тё Тикун 6 дан……* ● - *Исида Хонимбо*



ч.69 – взятие ко

(1 – 100)



(101 - 211)

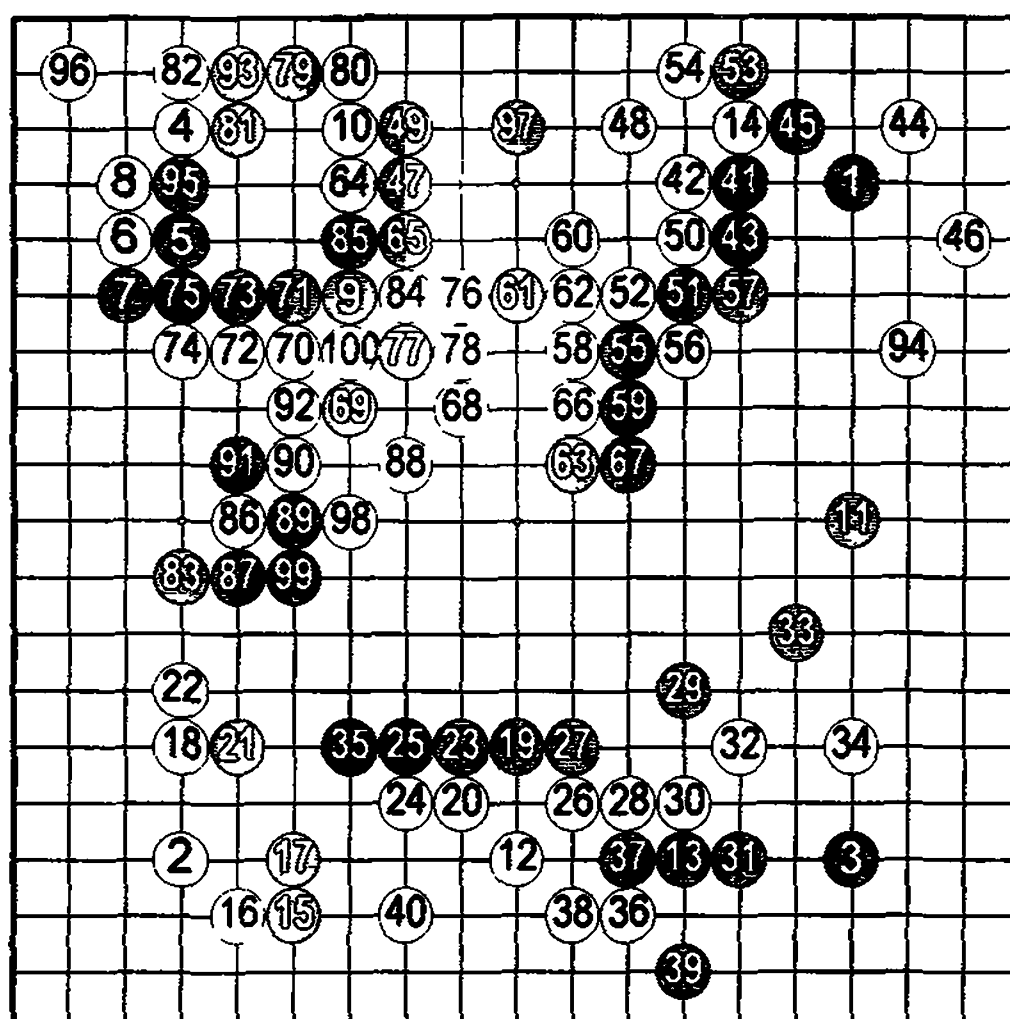
ч.25 – цуги (△); б.54 – взятие ко (48); ч.79 – ко; ч.91 – взятие (77); ч.107 взятие ко (101); ч.111 – цуги (104)

Черные выиграли 4 очка.

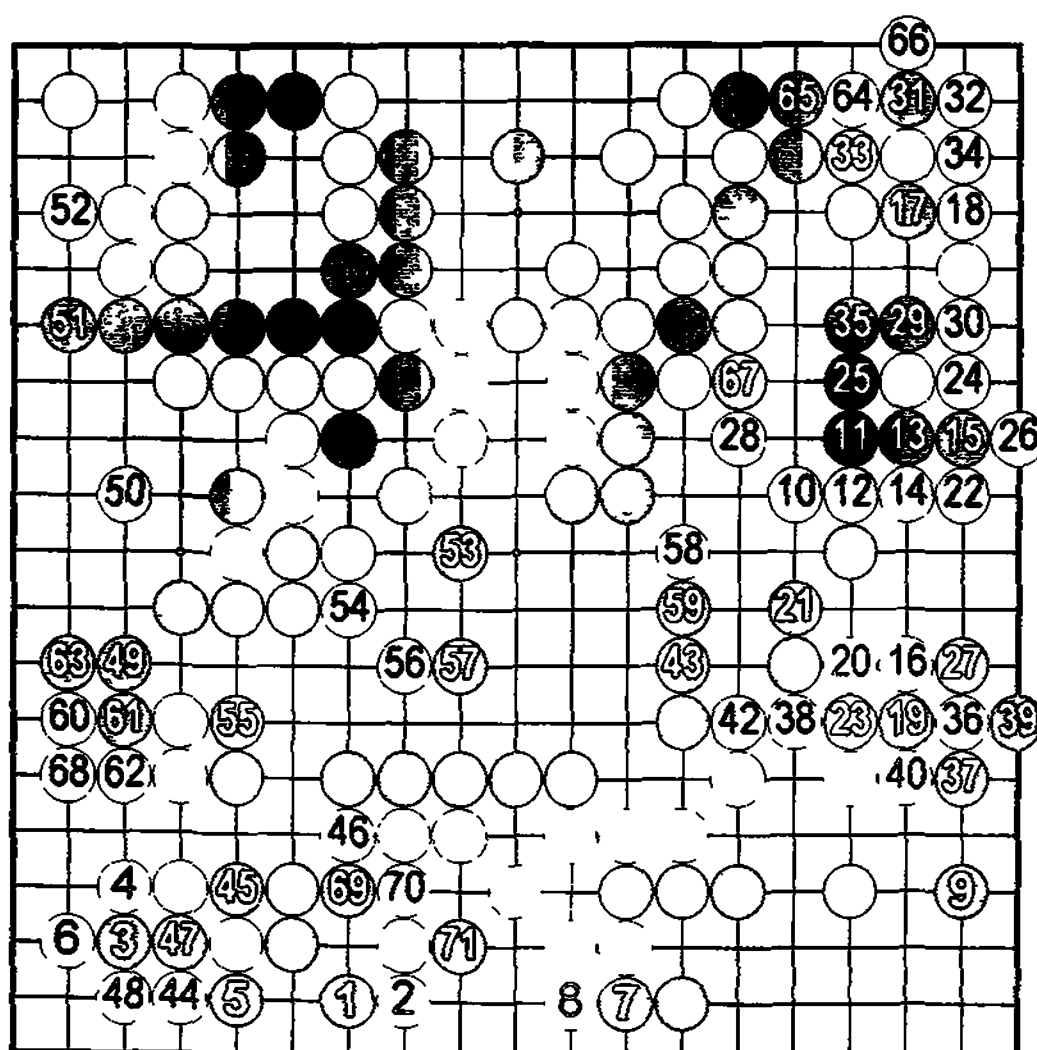
Глава 5.

Партия 3. 22-й отборочный турнир Нихон Киин.

○ - *Като 8 дан……*● *- Ханэ 8 дан.*



(1 – 100)



(101 – 171)

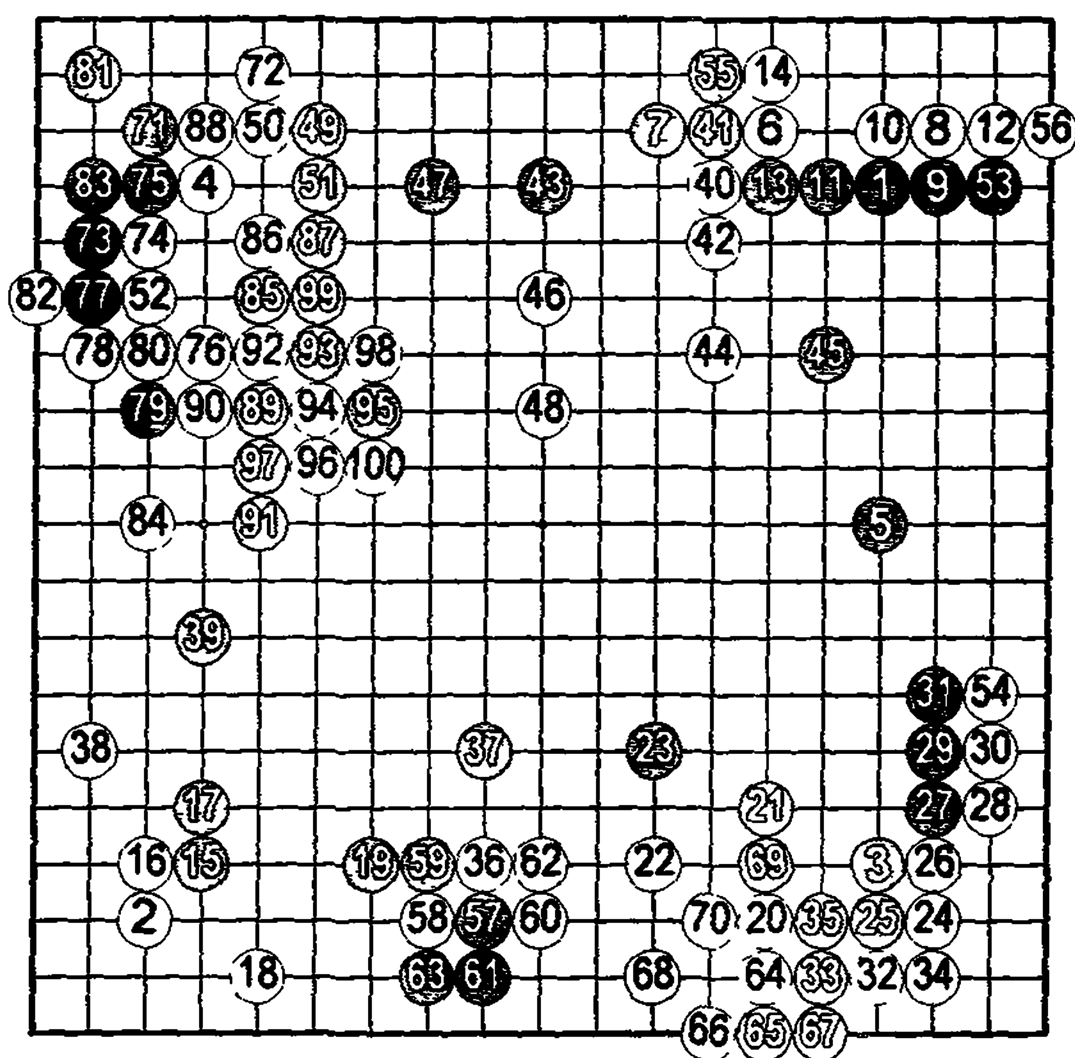
ч.41 – цуги (36)

Белые сдались.

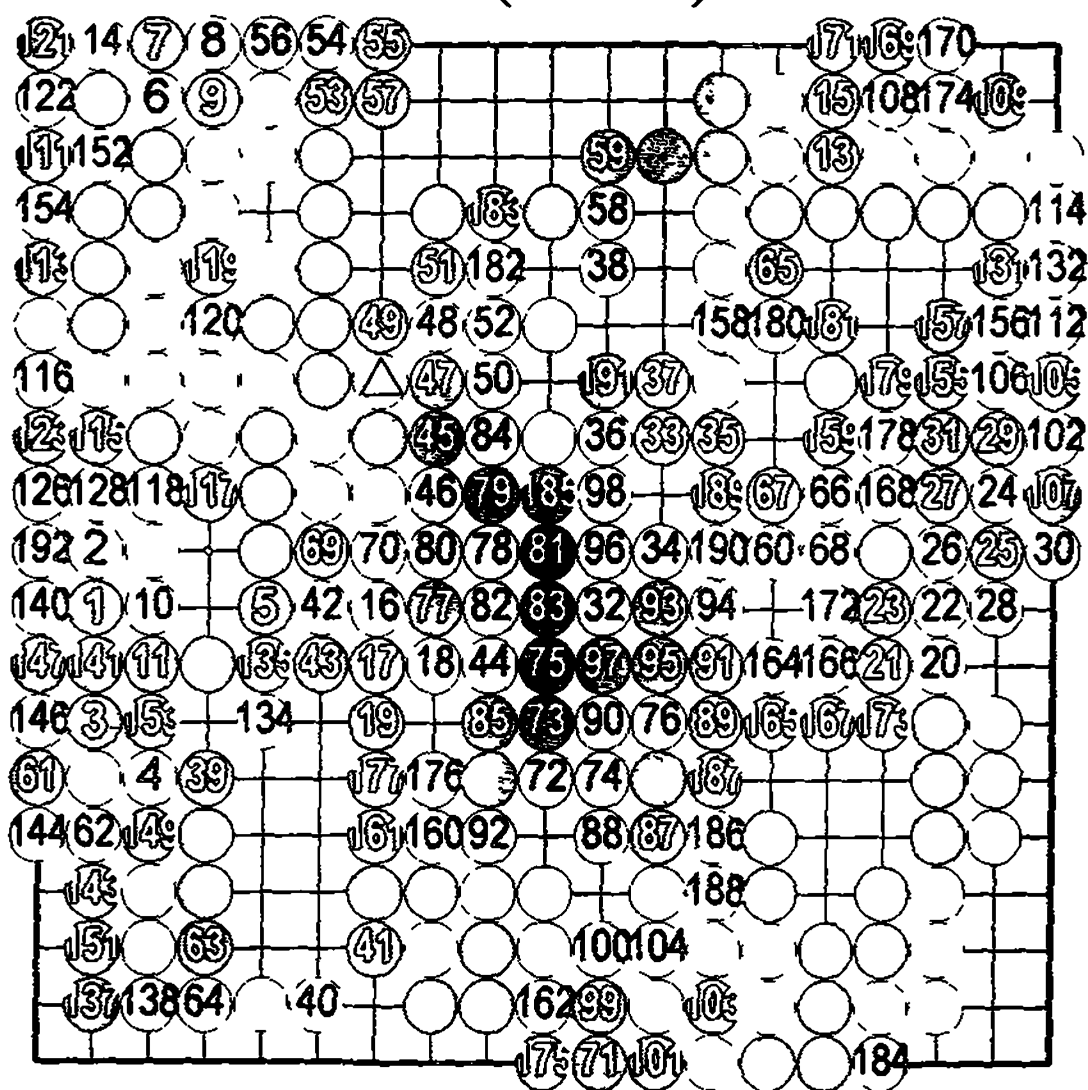
Современное санрэнсэй-фусэки профи.

Партия 4. 14-й турнир Мэйдзин (за выход в финал).

○ - Такагава 9 дан......● - Рин 9 дан.



(1 – 100)



(101 – 292)

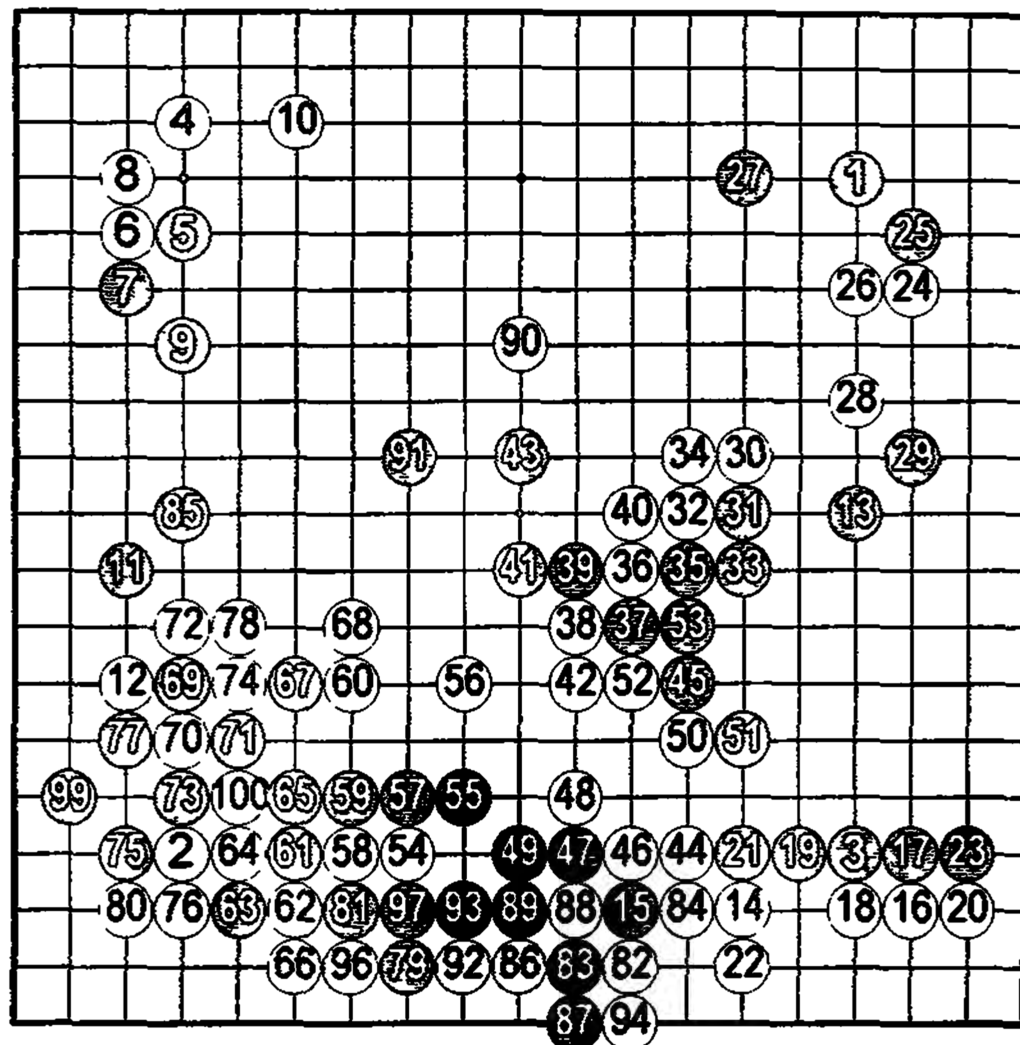
б.12. – взятие ко (6); б.86 - △; б.110 – ко (102); б.124 – цуги (119); ч.125 – ко (121); ч.127 – ко (7); ч.129 – оки (115); б.130 – ко (14); ч.133, б.136, ч.139, б.142, ч.145, б.148, б.150 (122) - ко; ч.163 – цуги (под камнем 103).

Черные выиграли 13 очков.

Глава 5.

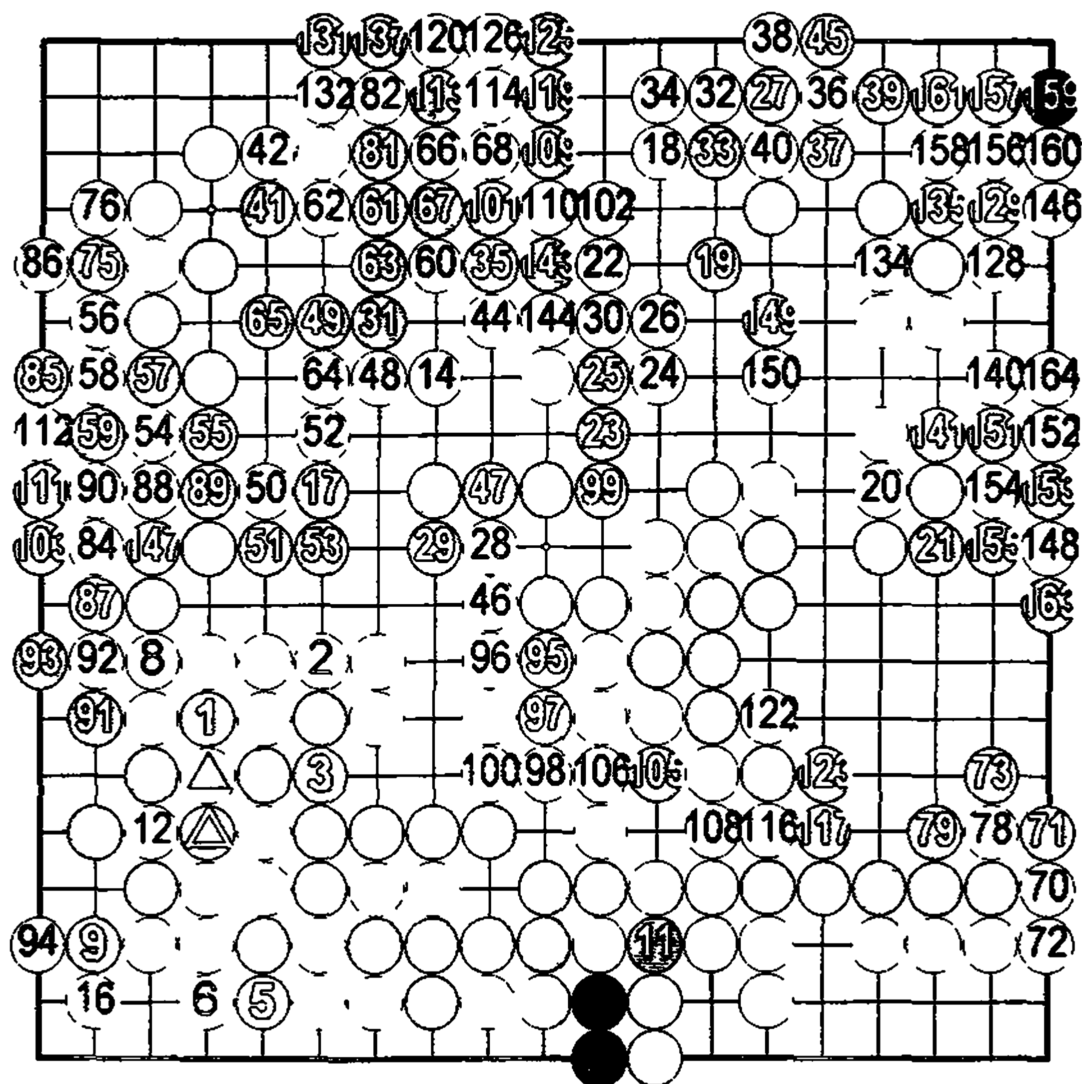
Партия 5. 14-й турнир Мэйдзин (за выход в финал)

○ - Такагава 9 дан   ○ - Отакэ 9 дан



(1 – 100)

ч.95 – ко (15); б.98 – ко.



(101 – 264)

б.4 – ко (△); ч.7, ч.10 – ко; ч.13 – цуги (слева от 11); ч.15 – ко (△); ч.43 – ко (27); ч.69 – ко (△); б.74, ч.77, б.80, ч.83, б.104, ч.107 – ко (△); ч.115 – ко (59); б.118 – ко (112); ч.121, б.124, ч.127, б.130, ч.133, б.136 – ко; б.138 – цуги (113); ч.139 – ко (59); б.142, ч. 145 – ко; б.162 – цуги (153). Черные сдались.

Современное санрэнсэй-фусэки профи.
